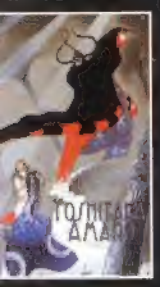
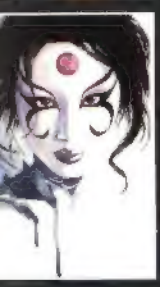
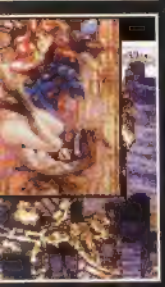






L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ETATS

Ellipse

n°3

Avril - Mai

35 F

L 9568 - 3 - 35,00 F RD

Philippe DRUILLET

YOSHITAKA AMANO

Final Fantasy

DAVID MACK

Kabuki

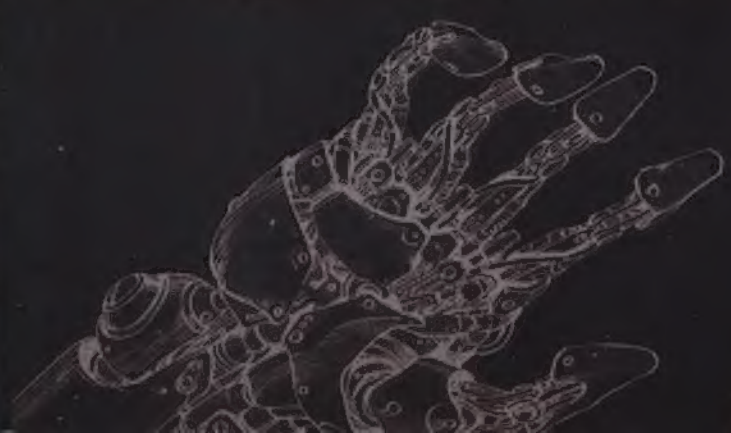
SHIROW

Ghost in the Shell

THE CROW

Jean-David Morvan-Fred Blanchard

BACHALO-STEAMPUNK



Une sélection des plus grands classiques de la BD US enfin en album

Arcanum • tome 1

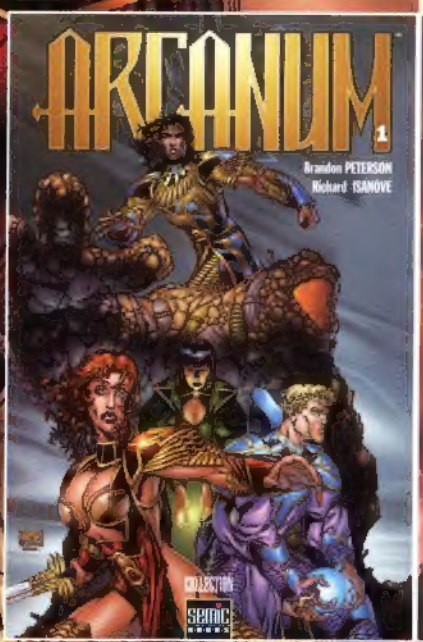
Brandon PETERSON

Richard ISANOVE

Kingdom Come • tome 1

Mark WAID

Alex ROSS



116 pages - 59 francs - En vente en librairies et FNAC

COLLECTION

semic BOOKS

[3. FUTURISTE]

EDITORIAL

Inspirés par les prédictions jubilatoires du début de millénaire, nous nous sommes mis en tête d'en savoir un peu plus sur l'avenir de notre monde, et aussi tant qu'à faire sur celui de notre bonne vieille bande dessinée !

Il s'est alors imposé comme une évidence que nous sommes d'une farouche incompétence dans l'art de lire les feuilles de thé (forcement me direz-vous, dans un sachet de papier...). Plongés dans un "précis de bon augure", nous pensions avoir trouvé en Jacquot, le coq du voisin, une parfaite victime pour lire les entrailles ! Ne dit-on pas que l'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt et Jacquot est TRÈS matinal ! Une bonne dame passant par là nous prédit cependant que dans les entrailles des poules de fermier corse, on ne trouve souvent que le chemin du fusil du propriétaire. Un peu déçus, nous avons donc relâché notre beau volatile et nous sommes résignés à lire dans les étoiles. Il ne sera pas dit que la chose était simple, et comme mère "voie lactée" était plutôt bien cachée sous son édredon pluvieux nous sommes rentrés bredouilles et enrhumés... Notre bon éditeur, empli d'une attention toute désintéressée, nous rappela gentiment que toutes nos prédictions ne rempliraient pas cent pages et que si l'on avait pas trouvé d'avenir dans ces endroits incongrus, c'est bien parce qu'il est dans nos mains, surtout quand on rend le boulot à temps !

Dans ce noir désespoir qui habite les rédac' chefs incompris certains soirs de pleine lune, nous décidâmes donc que le monde était noir et punk et cyber et en fîmes un dossier. Pour ne pas négliger non plus l'avenir de Dame Bande Dessinée, nous prédîmes qu'elle serait un jour reconnue à sa juste valeur, et décrétâmes ce numéro croisade des arts unis. Les artistes polyglottes aux pinceaux polymorphes prirent donc place aux soleils dans ce drôle de sommaire.

Joyeuse Saint Valentin et bon premier avril !

A.E.

Ekllipse est une création :
Falhène Prod.

Conception et Rédaction :
Falhène Productions
Moca Croce
20140 PETRETO BiCCHiSANO
Tél/Fax : 04 95 24 39 25
Mobile : 06 15 73 32 08
E-mail : Ekllipse@hotmail.com

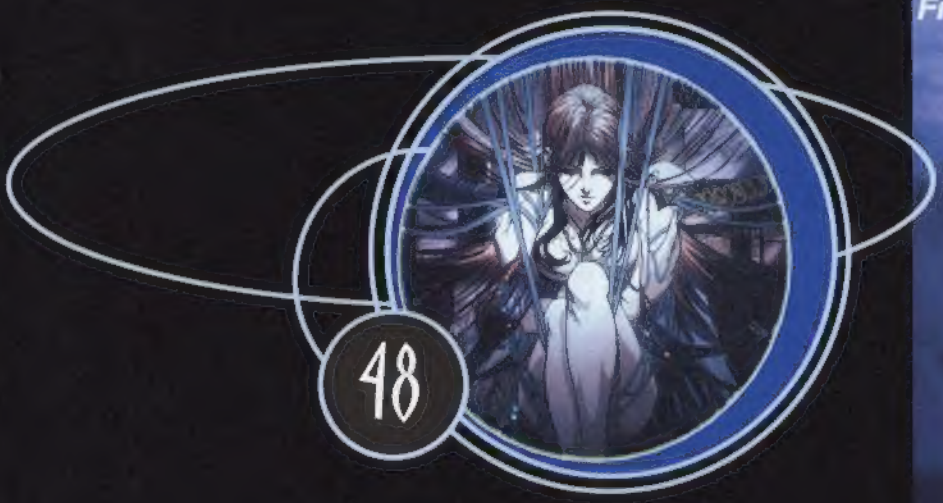
Rédacteur en Chef :
Aude ETTORI

Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT

Administration et Édition :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS
Tél : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 60 87

Directeur de Publication :
Henri-Claude PRIGENT

Directeur de Rédaction :
Patrick MANOUKIAN



Rédacteurs :
Alberic
Jaouen Bouvier
François Delval
Joël Leroux

Remerciements
Chris Bachalo
Philippe Druillet
David Mack
Éric Hérenguel
Benoît Clerc
et Krafton
d'Oeil pour Oeil
Tony Letrouvé qui n'a pas trouvé sa place dans les crédits du précédent numéro.
Les rois du colis d'Alpha Omega
Et Super-Tonio, alias Maître Cossu,
Et bien-sûr,
Vous tous lecteurs ouverts d'esprit, qui n'enfermez pas la bédé dans un ghetto.

EKLLIPSE est publiée bimestriellement par :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France et en Navarre, en Belgique une fois aussi.

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.
Ekllipse est une marque déposée appartenant à Falhène Prod. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

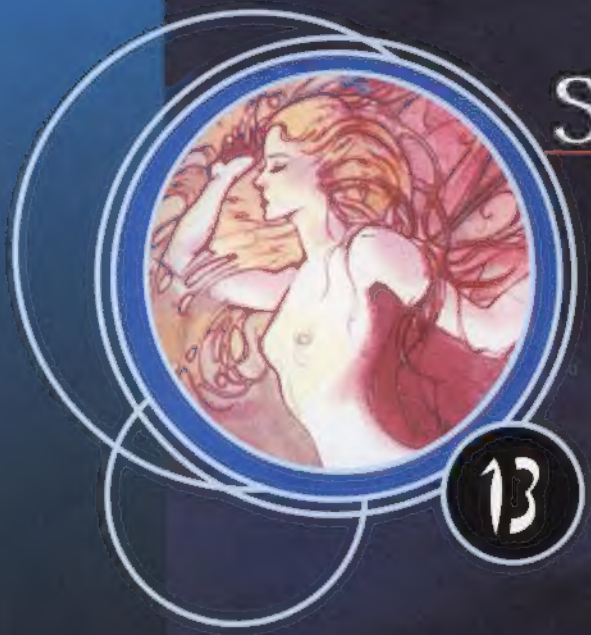
Contact publicitaire : Jean-Luc Joguet au 01.43.36.32.00.

Tous droits réservés.

Commission paritaire en cours.
Imprimé en CEE.

SOMMAIRE

Soleil Levant



13

GUIDE DU ROUTARD-OTAKU

Quand l'occident rencontre l'orient. p. 10

YOSHITAKA AMANO

1,2,3 Soleil... p. 13

Amano ne dénie aucune influence, De Klimt à Mucha en passant par bien des courants de peinture, le designer de Final Fantasy met tous les arts au service de son talent et tout son talent au service des arts.

Zenith

25

GUIDE DU BÉDÉPHILE

La ligne pas claire de Charleroi p. 22

PHILIPPE DRUILLET

Pierre, papier, ciseaux... p. 25

Sculpteur, peintre, conteur, chorégraphe virtuel d'opéra de Wagner, Philippe Druillet est un polyglotte artistique. Aussi, quand une étoile tombe du ciel, il se fait dompteur et recompose un monde aux arts réconciliés...

Soleil Couchant

37

GUIDE DU COMIC-ADDICT

La naissance d'un mythe P. 34

DAVID MACK

La marelle des sens... p. 37

Son talent repousse les limites de la peinture, Influencé par l'Orient et la culture japonaise, son trait n'a pas d'équivalent dans la bédé américaine. Accrochez-vous à vos préjugées car David Mack ne fait que commencer à vous impressionner...

SOMMAIRE

DOSSIER CYBERPUNK

En pleine furie Techno, et à l'aube du troisième millénaire, le futur nous souffle son haleine sombre et numérique au visage. Préparez vos implants, l'avenir est déjà là !

CHRIS BACHALO À VAPEUR...
Et si le cyber était né un siècle plus tôt... *p. 54*

L'EUROPE À L'ÈRE NUMÉRIQUE
"Le cyber c'est has-been" selon Morvan et Blanchard... *p. 59*

MASAMUNE SHIROW
Un fantôme dans la calebasse... *p. 64*

Énigmatique puisque son nom n'est qu'un pseudonyme, mystérieux puisqu'aucune photo de lui non truquée n'est trouvable, "le jeune samouraï à la lame la plus fine du Japon" décrit depuis une quinzaine d'années un monde futuriste. De *Black Magic* à *Ghost in the Shell*, plongez dans les méandres politiques et écologiques complexes d'un univers où l'homme et la machine ne font souvent plus qu'un, égarés à la recherche de leur identité.

RIEN QUE POUR VOS YEUX

A LA PAGE — *Elles sont jamais fraiches nos nouvelles !* P. 6

BULLES D'AIR — *Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc.* P. 12, 21, 24, 36, 46

BULLE D'ART — *François Duprat, François, le prénom tendance BD...* P. 73

EXERCICE DE STYLE : SENS DESSUS-DESSOUS... — *Les européens couvrent l'Amérique* P. 76

PIXEL : *UN JEU DANS L'OEUF* CHEZ OEIL POUR OEIL — *Marais et serpents envahissent l'écran...* P. 79

EXERCICE DE STYLE : ERIC HÉRENGUEL — *...croque du barbare ce mois-ci* P. 84

TACHES D'ENCRES — *Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ...* P. 96

(E)TOILE NUMÉRIQUE — *Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet,* P. 98

ECRAN TOTAL : THE CROW

Le corbeau ... *P. 89*

La légende s'écrit parfois de peu de mots. Quelques auréoles, une tache de sang, et un drame, peuvent faire d'un film ou d'un livre ordinaire un monument d'émotions qui marquera des générations entières de spectateurs ou de lecteurs...

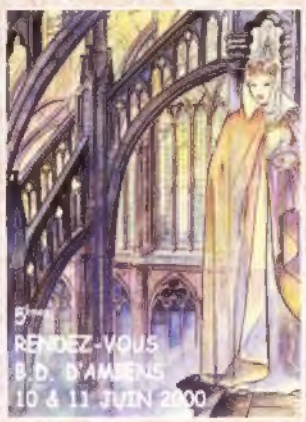
Voici donc l'histoire d'un oiseau aux ailes de papier qui crève l'écran.

Au sommaire de ce numéro trois, un peu de fraicheur et de distraction ! C'est qu'on ne voudrait pas non plus vous donner la migraine ! Aussi, voici pêle-mêle les infos plus ou moins récentes et les albums qui ont retenu notre attention, et qui n'ont pu obtenir de "Bulle d'air" faute de place.

Attention, réunion de bédéphiles !

Clermont Ferrand en pleine effervescence pour son cinquième festival qui aura lieu les 20 et 21 mai à la maison des Congrès. Plein d'invités seront présents... normal, c'est un festival non ?! ☛

Une jolie image de Manara pour vous annoncer le cinquième, et oui encore, festival BD d'Amiens qui se déroulera les 10 et 11 juin... Rah, fallait faire des killomètres ! Expositions L'Opera di Manara, Roba en gare, Edith ou la grâce, Dufaux, le triomphe du scénario... ¶ En stop, vous avez tout de même quelques jours pour faire la route !



De fer et de chair

Un petit rajout à notre dossier cyber **Blame** de *Tsutomu Nihei* vous invite à parcourir les plaines ravagées de son monde en compagnie de Killy. Ce jeune cyborg ère à la recherche d'un "anti virus" informatique qui sauvera le monde. (*Glénat*) ¶

Viens dans mon île !

Narutaru de Mohiro Kitoh raconte l'histoire de Shiina, une petite fille dont la vie va basculer après la rencontre d'une charmante créature. Elle va devenir un compagnon, mais son arrivée en annonce plus d'une moins agréable ! (*Glénat.*)

Dans ma librairie !

Couvertures exclusives pour les Stryges "Le Maitre de Jeu" et GoldenCity 2 ; Carnet de croquis par Lidwine sur "la Quête de l'oiseau du temps" chez *Folle Images*, Lille 03 20 55 06 25 ☛

Portfolio : dix dessins inédits de Varanda, et Carnet Cyberpunk par Savoia et Trantkat chez *Cinéflash* Les Essarts le Roi 01 30 88 90 22

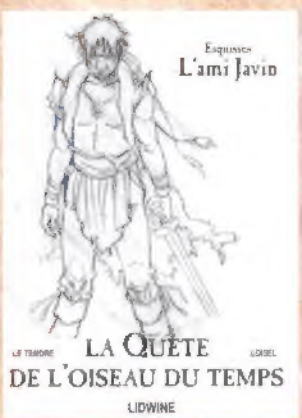
Call me an Angel...

Angel Sancturay, le très attendu manga de Kaori Yuki débarque chez *Tonkam* ce mois d'avril.

Si le coeur vous en dit, suivez donc le voyage de Setsuna entre l'enfer et le paradis pour ramener sa soeur à la vie...

Zetsuai Bronze, gare aux préjugés

☚ Le manga parle de tout, et *Tonkam* a décide de vous le prouver. Après avoir publié des manga mystiques et littéraires, l'éditeur fait fi des tabous, et publie **Zetsuai Bronze** de Minami Ozaki. Histoire d'amours et de passions sur fond de cerisiers en fleurs pour un Shojo presque ordinaire. Beh voui ! c'est deux monsieurs qui s'embrassent là !



Un roi en classe !

Apprêtez-vous à rencontrer Yo, un jeune garçon aux étranges pouvoirs dans **Shaman King**. Croyez vous qu'il a toute sa tête ? il prétend parler aux esprits. Bref des Shamans à l'école ça devrait être réglementé !! (*Dargaud, Kana*) ¶

Tetzuka

Vous ne connaissez pas encore Tesuka ? Pourquoi ne pas commencer pas ses débuts. **Le Cratère** réunit une série d'histoires courtes philosophico-fantastiques, qui sont les premiers essais du Maître. (*Tonkam*)

ACTUS

Souvenirs d'antan...

Mazette ! Une tata pareille, on en rêve la nuit ! Après tati Danielle, Isabelle Dethan nous invite à rencontrer sa tante Henriette. La malicieuse vieille dame s'illustrait tant par sa pingrerie que par un savant mélange de distinction et de manières déplacées. Un morceau de bonne humeur chez *Delcourt*. ☛

Tendres fées

Enfin des fées !! Comment ça, il y en avait déjà plein le numéro 2 !? D'accord, mais nous sommes ravis de vous annoncer la sortie du superbe **Fée et Tendres Automates : Elle**. Vous resterez suspendus aux lèvres de cette singulière demoiselle. La blonde avec des ailes, là... ☛ (Téhy et Béatrice Tillier, *Vent d'Ouest*)

Un Errata pour Varanda...

Eh oui ! La Bibliographie du mosieur a glissé du précédent numéro, mais ce n'est que pour mieux s'illustrer ici !

Chez Vent d'Ouest

-**Reflets d'écume** (deux tomes)
-**Bloodline** un tome noir et blanc repris en trois tomes couleurs.
-**La Geste des Chevaliers Dragons**

À paraître chez Soleil

Paradis perdu, fin 2000

Les illustrations de **la Belle et la Bête** (Ek2) ont été édités à 299 exemplaires par la librairie *Cinéflash* (*Les Essarts le Roi*)

Un gant magique ?

Que diriez vous d'un petit tour dans le royaume de **Galfalec**. Il ne fait vraiment bon y être amoureux, et encore moins y avoir des principes. Mais bien sûr notre héros est affublé de ces deux tares, et si c'est pour son malheur, c'est pour notre plus grand plaisir. Et pour le gant ? Rien voir avec Witchblade, mais vérifiez ! (*Soleil*)

Y a du Soleil dans les Marais, Darladidadada...

♦ Pour réjouir les amateurs d'histoires médiévales, *Soleil* publie un coffret qui réunit les trois premiers tomes de **Mortepierre** de Travel et Aouamri. Pour réjouir les amateurs de crayon et d'encre, à ce coffret s'ajoute un quatrième album : Mortepierre se met au noir... dans une version noir et blanc du troisième épisode.
Bref que de gens heureux avec un seul coffret !

la main dans le sac...

☛ Quand l'inspecteur Spoon a les crocs, il doit s'attendre à en prendre plein la figure ! Ce polar nous as fait l'effet d'être un Tarantino à la sauce gros nez.
Quand on ne rit pas c'est qu'on rit jaune... Du mauvais goût décapant de Yann et Liturgie.
Spoon et White 2, chez Humour Libre, *Dupuis*.

Mali Melo sans Meli...

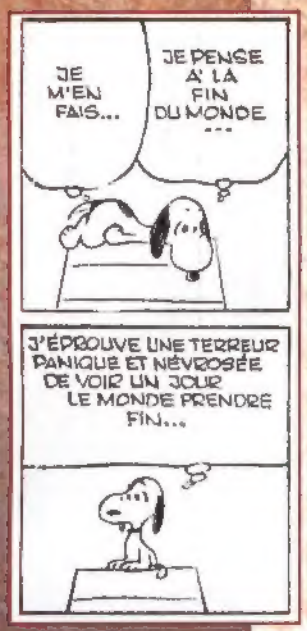
☛ Un superbe carnet de voyage signé Cothias, Le Corre et Loisel. Pour voyager généreux et s'en mettre plein les yeux pour la bonne cause. (*Glénat*)
Comité Français pour la Solidarité Internationale, contre la faim *32 rue le Peletier 75 009 Paris -01 44 83 88 50 CCP: n° 23 27 K Paris.*

Du cochon à tous les repas !!!

C'est le mois du cochon, (voir bulle d'air), et cuisiné par Mazan, vous voila parti pour une sauce aigre-douce !
Voici que nous est conté **Dans le cochon tout est bon**, le quotidien absurde et grinçant de monsieur Philibert. La rencontre improbable entre ce médecin légiste et Léa, une peintre anorexique, va-t-elle changer la vie en rose ! (*Delcourt.*)
☛

La BD, c'est pour les cons (non mais !)

Pour ceux qui ne l'avait pas compris (y en-a-t-il ?) cet intitulé regroupe les bandes dessinées dont justement on aura du mal dire qu'elles sont lectures vaines et futilles.
C'est un pied de nez à tous ceux qui pensent qu'il n'y a que de bêtises entre les cases, et non un pied de nez aux auteurs qui portent le flambeau très haut.
Embellir où réinterpréter un texte avec des images ne signifie pas l'amoindrir. Puis qu'il faut l'écrire en tous mots, un an de travail ça se respecte, aussi nous ne publieront jamais de critiques d'album visant à réduire le travail d'un auteur.
En conclusion, certaines Bédés vous permettront, par exemple, découvrir autrement de grands auteurs, comme Proust chez *Delcourt*, mais aussi Victor Hugo (**L'Homme qui rit**, *Glénat*) ♦ et Jules Vernes (**Drame en Livonie**, *Le masque*) ☛



Ils nous tirent leur Chapeau...

Après Greg, Roger Lécureux, Will et Shultz laissent à leur tour quelques orphelins dans leurs cases. Triste façon de nous rappeler que la bande dessinée à commencé d'écrire sa légende dans les livres d'histoires, ces pionniers de leur temps ont rejoint les étoiles

Alex Chez Marvel...

Créé et écrit par Alex Ross, **Earth X** revisite l'univers Marvel. John Paul Leon peint et Jim Krueger co-écrit cette fantastique fresque qui devrait bientot sortir au format livre dans la Collection *100% Marvel*, agrémenté des croquis et Recherches d'Alex. ☛

Le mois des nanas dans votre kiosque

Après avoir dansé avec une Bat-minette le mois dernier, on a été voir chez Marvel qui tente encore plus invraisemblable : une fille Araignée ! ! Décontracte, la fille du célèbre spiderman n'a pas peur des petites bêtes. C'est rafraichissant ! (**Spidergirl** chez *Marvel*) ☛

☛ N'ayez pas froid aux yeux, nous vous invitons à rencontrer un vaillant pompier. Il est beau (dessiné par Joe Quesada et Jimmy Palmiotti), il s'appelle Ashley, et en plus il a des copines qui arrivent à deviner les sous vêtements qu'il porte !! (**Ash** traduit chez *Génération Comics*)

Chevalier de la table ronde !

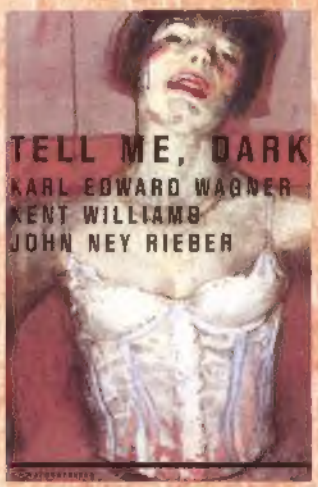
☛ Le Label **Marvel Knights** continue d'être sans surprise ! On y trouve toujours satisfaction. Outre le splendide Inhumains de Jae Lee et Paul Jenkins, on trouvera bientot un épisode rare de Daredevil (plein de grabouillis signés Mack), et la saga du Dr Strange. (Jolley, Harris, Snider et Chadwick). *Marvel France*

Arcanes hum !

Qualités graphiques et littéraires rendent attachants ces surhommes aux corps parfaits dotés de capacités surnaturelles, révélant néanmoins des fêlures auxquelles chacun peut s'identifier. Les héros d'Arcanum vous invitent à l'aventure, à l'éternelle lutte du bien contre le mal, à la rédemption et à l'héroïsme. (*Semic*)

...Ross Chez Semic

Attention, un nom peut en cacher en autre, et cette fois, Alex Ross s'illustre avec la sortie du Superbe **Kingdom Come** en livre. Cette fois il n'écrit pas (c'est Mark Waid), mais il peint... En deux volumes dans la collection *Semic Books*. ☛



Sombres songes

☛ Valse mystique d'un tableau et d'un doux poème. Pas de deux passionné où la mort enlace l'Amour, et le mensonge la vérité. L'invitation à **Tell me, Dark** est lancée par Kent Williams, Karl Wagner et John Ney Rieder. Le bal a déjà commencé dans vos librairies. (*Éditions du Masque/Atmosphères*)

X-Monopoly !

Nous ne sommes pas entièrement satisfait de notre objet stupide ce mois. Après avoir longtemps hésité avec une peluche de fenêt "Totoro", nous avons fini par opter pour un monopoli X-men. M ya pas de rues dans X-Men ??

© 1998 Image / Semic France

Alpha Omega Librairie

Fax (33) 0 320 559 054
25, rue de la Clef -59800 LILLE
Alpha.Omega@wanadoo.fr

Tel : (33).0 320 319 375

MAGAZINES - ARTBOOK
JAPANIMATION
VIDEO - DVD import
T-SHIRTS - POSTERS
GAMING - CARDS
TRADING - CARDS

Disponible en set, en paquet et à l'unité

COMICS
TOYS

Buffy, Marvel Knights, Startrek, Starwars, Spawn, Witchblade, Pokémon, Evangélion, Lodoss War, Saint Seya, Austin power, Beatles, Kiss, Movie Maniacs...

Marvel, Image, DC, Chaos,
Semic, Marvel France, neuf et occasion...

IMPORT US - VF - BACK ISSUES ...

Précommandes Comics : $ à 7f

Abonnements US : pour 6 n° achetés, le 7eme offert

alphaomega.fr

L'autre Dimension de la VPC

1854, le commodore Perry s'impose aux portes du Japon. Le traité de Kanagawa qui concerne le commerce avec les puissances européennes est signé, semant le trouble dans la caste des dirigeants. Il s'en suit une période d'échange avec le monde occidental, autant à un plan purement économique que culturel.

Routard Otaku

3. JAPON ET EUROPE

Bien sûr, l'univers du manga -ce qui nous intéresse- ne reste pas sur la touche. Il s'émancipe en assimilant une partie de l'art européen, fraîchement débarqué, tout comme l'avait fait Hokusai un demi-siècle auparavant. (voir Ekllipse n° 2). Ceci marque profondément l'histoire du manga.
Expatriés, excentriques et résolument artistes, les deux protagonistes principaux de l'insertion d'un style européen dans le dessin japonais sont Charles Wirgman (1835-91) et George Bigot (1860-1927) respectivement Anglais et Français.

UN PEU DE PLUIE...

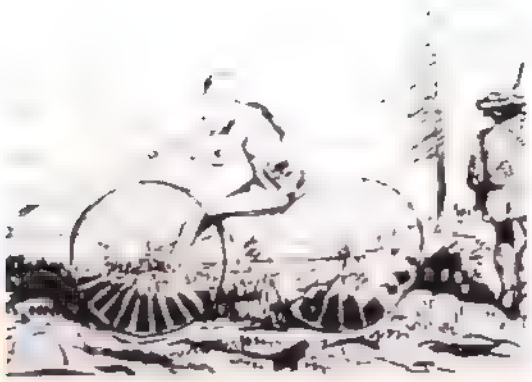
Charles Wirgman, aussi appelé "Wakuman", est un autodidacte envoyé en 1857 au Japon en tant que correspondant du *Illustrated London News*. Il épouse une autochtone et s'y établit jusqu'à sa mort. Il couvre certains des événements les plus dramatiques de cette période. En particulier, caché sous un plancher, il survit à une attaque sanglante subie par la délégation anglaise.

En 1862, il publie un magazine humoristique de style anglais pour la communauté étrangère de Yokohama : le *Japan Punch*. Ce dernier, inspiré du *Punch* britannique, est exclusivement fabriqué avec des technologies japonaises. Ses dix pages de papier spécial sont imprimées avec des blocs de bois. Le ton asiatique est porté sur la couverture où se tient un samouraï, une plume en guise de sabre au fourreau.

Le magazine est essentiellement fait de textes et relate l'isolation des européens, mais il contient aussi des images humoristiques de Wirgman. Il dessine avec le style simple et typique de la caricature anglo-saxonne. Il y a peu d'ombres, pas de textures et beaucoup de contours. Les personnages ont un corps simpliste mais les personnalités et les physionomies sont représentées par les visages détaillés.

Il représente rarement les japonais, mais sa vision satirique et moqueuse est celle de grands enfants épatés à la vue de leur première bicyclette. Il caricature les étudiants qui sont censés "tout savoir sur la politique, les lois, la constitution, la finance, le sport, les congrès, les cocktails, la religion et les cornichons et sont de surcroît tout à fait aptes à diriger le pays" (Nul besoin de parodier).

Son approche de la société amène une nouvelle sorte d'humour et d'art pour les japonais, qui reproduiront même une version traduite du Japan Punch. Wirgman a beaucoup influencé les artistes locaux. Il est encore de nos jours considéré comme le Saint Patron du dessin japonais moderne. Une cérémonie annuelle qui lui est dédiée sur sa tombe à Yokohama.



...ET DE SOLEIL

George Bigot arrive au Japon bien plus tard, en 1882. Il occupe un poste d'enseignant de dessin dans une école d'officier. Il se marie à une geisha et s'intègre beaucoup plus que Wirgman à la population locale. Il porte kimono et sandales traditionnelles. En 1887, il crée lui aussi son propre magazine : un bimensuel intitulé *Tôbaé* et publié à Yokohama. Il signe du nom de "*Biko*", en utilisant les idéogrammes de "beau" et de "bon".

Le magazine est un illustré humoristique, il représente le monde oriental avec l'œil satirique de l'occidental. De l'Europe ne subsiste que la présence de Pierrot la Lune que l'on retrouve à la fois sur la couverture et dans de nombreuses illustrations. Contrairement à *Japan Punch*, la société japonaise est, cette fois, l'objet principal des diatribes de l'auteur. Bigot sera d'ailleurs en perpétuel conflit avec les autorités nippones qu'il ne manque pas de tourner au ridicule. Dans ses treize pages, il parodie le "nouveau Japon", il y en a autant pour les japonais que pour leur gouvernement. Son sens de la dérision chamboule ainsi la vision étrécie, car inhibée, des japonais.

Pour les artistes locaux, à qui on a toujours interdit de critiquer le gouvernement, ces écrits sont audacieux, dignes d'intérêts, et ont profondément marqué l'époque.

UN ARBRE GERME...

Bigot et Wirgman sont donc une grande source d'inspiration. Non seulement ils étaient tous deux de très bons graphistes mais ils étaient aussi érudits à la mode européenne. Graphiquement, l'usage de la perspective, de l'anatomie et des ombres n'était pas toujours exploité pleinement avant leur passage. Tant par le sens que par l'image, leur style apporte au graphisme ancestral nippon.

Enfin et surtout, les deux hommes ont introduit deux éléments cruciaux pour le développement du manga actuel. Wirgman utilise beaucoup les bulles dans ses œuvres, pour rendre ses scènes plus actives -en effet les caractères occidentaux ne peuvent passer pour du décor, alors que les caractères japonais s'intègrent très facilement dans celui-ci. Bigot, quant à lui, arrange souvent ses images en séquences, esquissant un patron narratif, des cases !

En général, grâce à ces contacts avec les occidentaux, les japonais ont acquis de nouvelles technologies d'impression. Il faut bien dire que l'utilisation de blocs de bois est coûteuse et prend beaucoup de temps. "L'import" des plaques de cuivre, de la gravure sur zinc, de la lithographie, et même de la photogravure ont permis à la presse, et donc au dessin nippon, de s'envoler au rang de véritable média de masse. Peu après l'arrivée de nos deux émissaires, les japonais se sont mis à publier leurs propres magazines humoristiques et journaux quotidiens, inspirés de ceux de l'Ouest et il est intéressant de noter qu'à cette époque certains dessinateurs commencent à utiliser le stylo à la place de la plume.

Jaouen.

↳ page de gauche, encadré, autoportrait de Wirgman, le pauvre.

↳↳ Au centre, Les choses avec des gros nez toutes poilues, ce sont de européens..."Classe" l'image qu'on exporte de nous!

↳ En bas, la couv. du *Japan Punch*.

Page de droite, encadré, petit Bigot part au bal costumé.

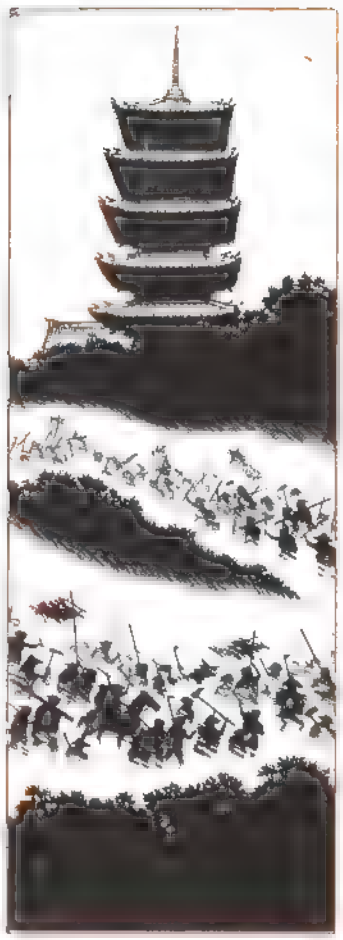
↳ En haut, et au centre, des engind de torure à roue.

↳ ci contre, une caricature du Q.G. de police où le

Routard Otaku

IKKYU

Hisashi Sakaguchi

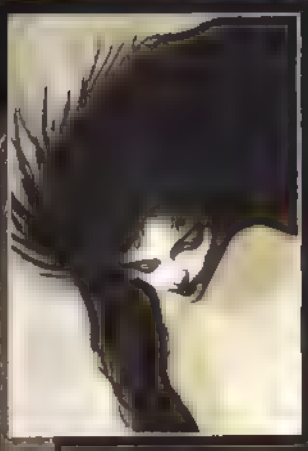


Ikkyu est un manga un peu à part. Sur un fond historique, il relate la vie d'un jeune garçon qui, fils illégitime d'un empereur dans des temps troublés, devra prendre l'habit religieux pour espérer survivre. Non loin des batailles de samouraïs on traverse les tumultes de l'histoire du japon du quatorzième siècle, en restant dans les pas du jeune moine. Ce dernier, nous offre l'occasion de partager ses réflexions satiriques sur la société et sa philosophie de la vie au long de sa quête de l'éveil.

Ikkyu rentrera dans l'histoire avec le surnom de Moine Fou. Ses propos iconoclastes à tendance hédoniste en font effectivement un homme différent. De cet éloge de la folie on retient beaucoup de talent et beaucoup de sagesse.

SHPLIC SHPLOC
PLIC PLIC
QU'EST CE QUE VOUS FAITES ?
CE N'EST SURÉMENT PAS UN MOINE VENANT D'UN TEMPLE PRÈS TIGREUX
C'EST COMME ÇA QUE VOUS VOUS LAVEZ HEIN ?
VOUS CROYEZ ÇA ?
LA PLUIE C'EST LA PLUIE
QU'EST CE QUE LA PEUT ÊTRE D'AUTRE ?
FSHHH...

CEUX QUI APPARTIENNENT À LÉCOLE DE LA FORCE D'AMIDA PAR INVOCATION DISENT QUE C'EST LE TE FORCE QUI LE IR FAIT AT TEINDRE À L'ÉVEIL
TANDIS QUE MOI QUI PO S À LA FORCE EN SOI
JE DIS QUE J'AI ATTEINT L'ÉVEIL TOUT SEUL



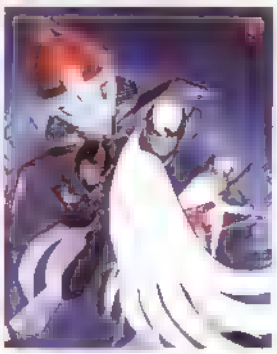
Pourquoi Amano ? En parcourant l'œuvre éclectique de cet artiste que beaucoup connaissent sans le savoir, nous nous sommes longuement interrogés sur la pertinence de sa présence dans nos pages. Peintre, designer de dessins animés et de jeux vidéos, illustrateur et enfin metteur en scène, l'auteur n'a pour nous contrarier que le peu d'enclin qu'il a eu jusqu'à présent pour le phylactère.

YOSHITAKA AMANO

© Yoshitaka Amano

© Yoshitaka Amano

Pour ce hors sujet nous plaidons donc coupables, mais il reste qu'au milieu de cette profusion d'images se dégageait le talent d'un conteur, celui d'un créateur de mondes dont l'influence dépasse de beaucoup ses propres créations.



Comme la foudre

Yoshitaka Amano est né en 1952 à Shizuoka, une petite ville près du mont Fuji, dans l'archipel du Japon. Il appartient à cette famille d'auteurs pour qui le dessin fait partie de la vie dès l'enfance. Cadet d'une famille de quatre enfants, il passe des heures à couvrir de motifs de grands rouleaux que son frère aîné lui ramène de son travail dans une fabrique de papier. Cette passion précoce n'a en soit rien de rare ou de bien surprenant, mais quand, âgé d'une quinzaine d'années, il profite d'une visite chez un ami à Tokyo pour découvrir les studio d'animation Tatsunoko, il ne sait pas encore qu'il vient déjà de faire le premier pas de sa prodigieuse carrière. L'adolescent audacieux qui présente ses quelques travaux à l'un des plus grands studio du Japon ne s'attend sans doute pas vraiment à ce qu'on lui réponde dans les quelques jours qui suivent par une proposition d'embauche. Et pourtant !

Les lumières de la ville

Yoshitaka appréciait sans doute les dessins animés de Disney et de Tezuka ; mais embrasser la carrière d'animateur à l'âge où l'on se pose plutôt la question de savoir à quel lycée s'inscrire est une lourde décision. L'opportunité semble trop belle, et malgré les réticences de sa famille, le jeune Amano prend pension dans le dortoir de la compagnie dans la grande capitale.

Se mettant aussitôt au travail, il acquiert les bases de l'animation, mais aussi de la peinture de décors ou de la création des personnages. Il élargit également ses connaissances et enrichit ses inspirations en étudiant la mythologie classique, les dessins de Disney et les techniques des artistes de comics américains. A seize ans, il commence donc à prendre part aux productions de son studio. Sa collaboration avec Tatsunoko va durer près de quinze années.

Parcourant tous les échelons de la production il aura une influence déterminante dans plusieurs titres comme **Hacou l'abeille** (*Konshû Monogatari Minashigo Hutshi*) ou **La Bataille des Planètes** (*Kagaku Ninjatai Gatchaman*). Les personnages qu'il crée sont le plus souvent des héros qui ont pour point commun d'émaner d'un mélange de science-fiction et de mythologie. On remarque également que les super-héros comme Superman ou Batman marquèrent beaucoup la conception des personnages créés par le studio (n'avez vous pas remarqué cette jolie tendance aux héros costumés qui jouent le rôle de protecteurs du monde ?) Mais cette alchimie de genre sera de plus en plus déterminante dans son œuvre.

L'ombre d'un autre

Malgré la reconnaissance de ses pairs, Amano commence à éprouver de la lassitude. Sa situation est assurée puisqu'il est maintenant l'un des principaux responsables de la création graphique, mais il ne se sent plus de défi à relever. Son travail pour l'animation lui semble de plus en plus fastidieux et n'est plus motivé par la passion. Quand il crée un dessin qui doit être animé, ses collègues le simplifient à l'extrême pour répondre aux exigences de fluidité graphique et Amano ne se reconnaît pas toujours dans le résultat animé.

© Yoshitaka Amano

teur de toucher enfin à l'univers des Comics par une toute récente graphic novel remettant en scène **Sandman : Les chasseurs de rêve**

Force est de constater à quel point les peintures envoûtantes d'Amano influent sur les œuvres qu'il touche et les métamorphosent. Dans ces adaptations on identifie plus facilement la patte de l'illustrateur que celle du conteur

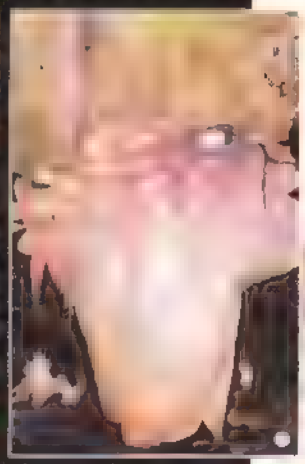
[illegible] d'une génération d'auteurs, il découvre un studio d'animation Tatsunoko, il est [illegible] qu'il aimait déjà de faire le personnage [illegible]

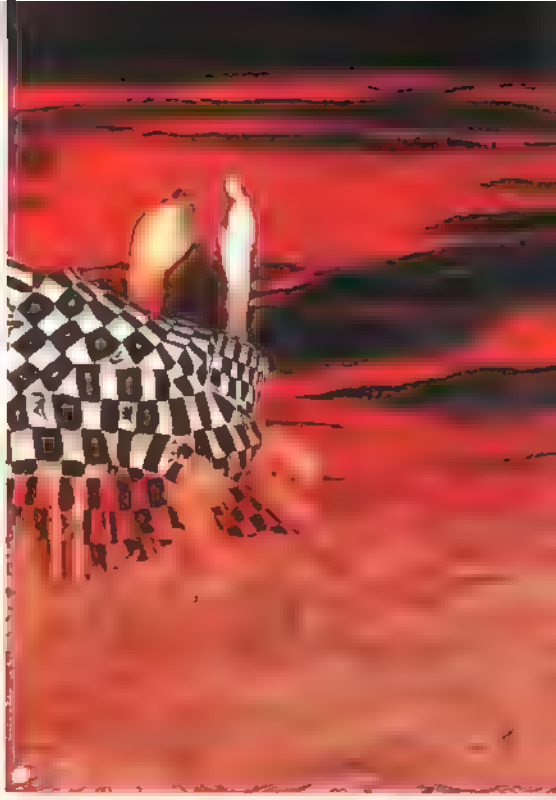
Cela impose tant de restrictions à son style qu'il se remet en question dans son travail d'artiste. En 1980, il soumet plusieurs de ses travaux à d'autres compagnies et réalise peu à peu la distinction majeure entre l'illustration qui lui permet d'exprimer pleinement son besoin d'approfondir son œuvre, et l'animation qui par elle-même le contraint à limiter ses explorations. Partant du principe que trop de confort et de sécurité tuent la créativité il finit par d'abandonner son poste à la Tatsunoko. A trente ans en 1982, il se lance dans l'aventure d'une carrière d'illustrateur freelance

Tout feu tout flamme

Quelques couvertures de magazine et des pages intérieures de livres lui valent assez vite une belle réputation et un carnet de commande conséquent

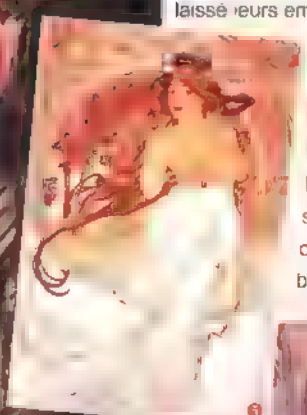
Enfin libre le nouvel Amano explose littéralement. Il expérimente de nouvelles techniques mais ses outils préférés resteront l'encre, l'aquarelle et le crayon qui lui permettent d'être à la fois rapide et spontané. Très vite, une profusion de couleurs, de genres et de formes viennent nourrir une œuvre qui semble apprendre son unité tout en se dispersant. L'auteur touche à tous les genres, illustre fables poétiques, histoires enfantines, poèmes érotiques ou proses futuristes. Il plonge avec allégresse dans les méandres d'histoires amoureuses de la cour d'un japon médiéval, saute dans les aventures d'horreur, de cape et d'épée d'un chasseur de vampires, rebondit dans les fresques épiques de l'heroic fantasy enfin s'illustre dans les magazines de science-fiction. En un peu moins de dix ans il met en image plus de vingt romans parmi lesquels **Guin Saga, Arslan Chronicles et Vampire Hunter D** qui seront adaptés en dessins animés ou en jeux vidéo. Enfin la rencontre inévitable avec Neil Gaiman permet à l'auteur de faire et défaire des mondes aux images troublantes, trace de grands personnages ténébreux et sensuels, peint des visages mystérieux qui vous regardent de coté quand vous tournez les pages. Il donne une matière telle à ces imaginaires qu'on croirait les voir devenir réels, ou tout du moins qu'on s'apprête à les voir sortir d'un rêve ou d'un cauchemar



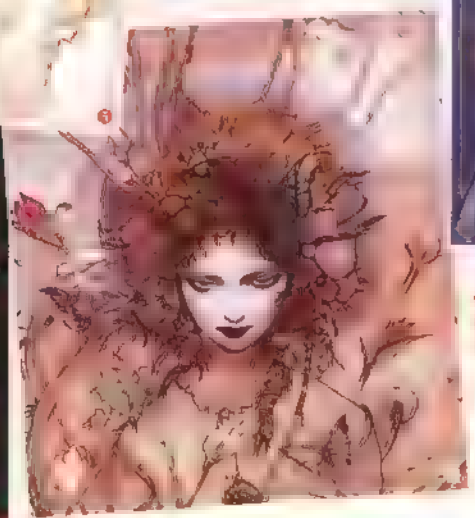


Racines

Cette remise en question est aussi l'occasion d'une redécouverte graphique. Amano étend une fois de plus le champ de ses inspirations. Ses recherches vont cette fois l'amener vers l'Europe et les illustrateurs et peintres depuis la fin du dix-neuvième siècle. On ne saurait être exhaustif en énumérant les auteurs qui marquent son œuvre tant la diversité de ses expressions est déroutante cependant, des courants comme l'art nouveau, l'expressionnisme, l'impressionnisme le fauvisme ou le pop'art ont à l'évidence laissé leurs empreintes.



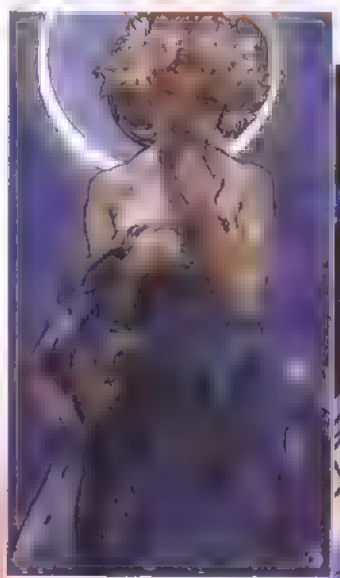
Avec un peu plus de détails on pourrait affirmer que de l'art nouveau il s'inspire en tout premier lieu de Gustav Klimt pour ses compositions suaves et érotiques. Ces œuvres riches en symboles bisent les tabous.



On y retrouve des éléments tels que le serpent ou le crâne. La femme omniprésente est une allégorie fatale de l'Eve. Elle représente tant la séduction que la mort. Les œuvres sont riches et ornementées d'or en motifs organiques ou géométriques. Certaines toiles d'Amano se caractérisent de même par des ambiances chaleureuses et feutrées ou des personnages ambigus semblent littéralement se fondre dans le décor. Ces fusions émotives tendent d'autres fois vers des teintes plus évanescentes et rejoignent alors l'impressionnisme.

Le style d'Alphons Mucha, autre figure de l'art nouveau se retrouve dans des compositions où cette fois le tracé est prédominant. Les formes principales sont enfermées dans des contours marqués et décrivent des motifs très

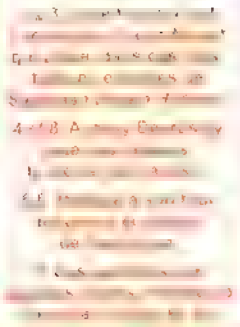
"Des courants comme l'art nouveau, l'expressionnisme, l'impressionnisme, le fauvisme ou le pop'art ont à l'évidence laissé leurs marques...."

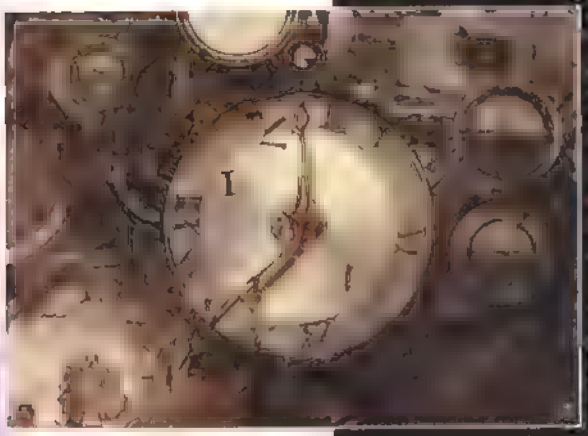


En haut, Klimt est au rendez-vous, en or et rouge, la femme selon Amano est sensuelle et manie le serpent. (1 2 3)

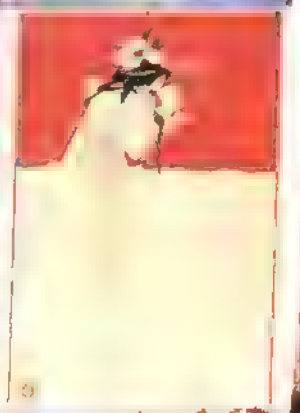
Ci-contre, Mucha du drapé au jeu des formes, il n'y a que les yeux bridés qui font la différence. (5 6 7 8)

6. Shishioh. Début d'été
8. Gu-n Saga "*Hakkoh*" de Kaoru Kurimoto





arrondis le plus souvent inspirés de la nature. Les chevelures sont particulièrement stylisées, les drapés ramenés à quelques lignes essentielles. Certaines illustrations sont serties de cadres, ils servent une décomposition de l'espace en sous-espaces qui annoncent les cases de la BD



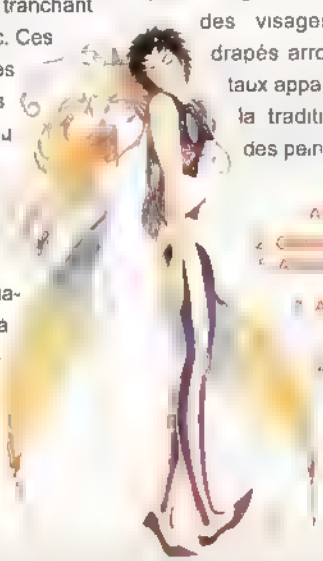
Couleurs...

Henri de Toulouse-Lautrec ou Aubrey Beardsley sont des précurseurs dans l'utilisation d'un dessin cerné dont le trait est plus épais dans les premiers plans et où les masses de couleurs jouent un rôle essentiel dans l'expression des profondeurs. Les formes sont extrêmement stylisées. Certaines ne sont plus traitées que par de grands aplats de couleur uniforme où ne

s'expriment ni l'ombre ni la lumière. Les personnages sont ramenés à des silhouettes pour que leur masse se détache de l'arrière plan. La palette est restreinte à quelques couleurs vives telles le jaune et le rouge, tranchant sur le noir et le blanc. Ces procédés graphiques et les palettes limitées au rouge, au blanc et au noir se retrouvent dans de nombreuses compositions d'Amano. Cependant, l'association de ces teintes à des formes géométriques est aussi volontiers caractéristique du pop'art.

On peut encore citer les Fauves pour certaines compositions chamarrées, ou les expressionnistes, quand la couleur devient violence et agresse l'oeil. Dans les deux cas, les couleurs ne sont plus réalistes mais se rapportent à une gamme d'émotions fortes, en privilégiant les tons purs.

Cependant en cela il ne faut pas perdre de vue que tous ces styles se greffent sur un substrat emprunté aux arts traditionnels du Japon. Rouge, noir et or, tracé simplifié des visages et des regards, drapés arrondis et motifs végétaux appartiennent tout autant à la tradition de l'estampe ou des peintures religieuses.



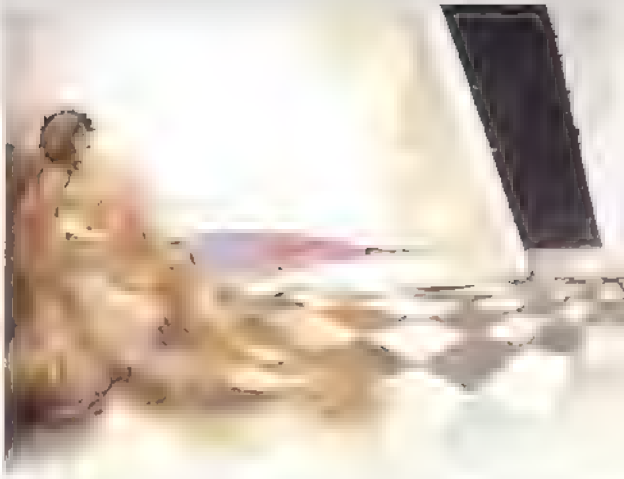
© Yoshitaka Amano

...et Moto

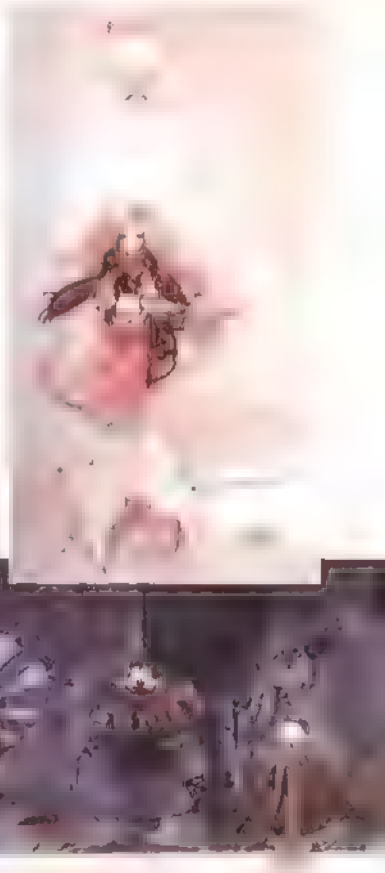
Ces longues énumérations ont le but avoué de mettre en avant la multitude des références qui vont donner un sens à l'œuvre d'Amano. Mais ce n'est pas seulement graphiquement que l'artiste s'est nourri de nombreuses tendances, mais également au niveau de l'imaginaire, dans une large palette de genres littéraires. Sans qu'il soit question de mettre en doute ses qualités de peintre, il est essentiel de comprendre qu'il met son pinceau au service des émotions que lui procure le texte. La richesse de son travail est d'autant plus vaste qu'il est illustrateur, et qu'il est à la rencontre de nombreux styles et genres littéraires. Quand les peintres du vingtième siècle vont plonger au delà du réel dans le surréel et l'abstrait, lui puise inlassablement dans les univers chimériques de la SF, de l'aventure ou de l'horreur et dans les mythes anciens pour trouver de nouvelles images. En cela, elles sont la synthèse d'un inconscient collectif et c'est sans doute pour cela qu'elles nous parlent tant. Petit à petit, au travers des écrits des autres, Amano fait éclore son univers propre.

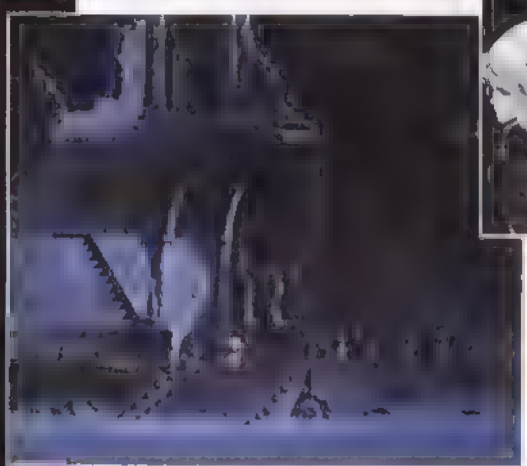
Entre ciel et terre

Menant sans arrêt plusieurs projets de front, Amano dégage une production considérable d'ouvrages, mais cela ne l'empêche pas d'explorer de nouveaux médias. Entrelude d'un homme occupé, l'auteur qui a gardé de bons rapports avec son ancien studio, se prête au jeu d'une production originale avec Mamoru Oshii en 1984 et réalise le storyboard et le design de *Tenshi no Tamago* (**L'œuf de l'ange**). Oshii est à l'époque déjà considéré comme un vétéran de la Tatsunoko, cependant, il n'est pas encore connu pour *Akira*, *Pat Labor I et II* et *Ghost in the Shell* qu'il dirigera avec brio quelques années plus tard. Pour ce film d'animation peu ordinaire chacun des deux auteurs a essayé de préserver au maximum l'esprit de l'autre, de sorte qu'on aboutit pour ainsi dire au paradoxe suivant : Oshii fait un rêve, Amano le peint, Oshii le fait bouger. Dans une ambiance donc très onirique, on suit le parcours d'une jeune fille qui porte un œuf précieusement blotti sur son cœur. Avec très peu de paroles, et sur une musique discordante et pénétrante, le graphisme épuré décrit les lignes d'un univers à la fois baroque et délabré, théâtre d'une errance surréaliste et décalée. Pendant un peu plus d'une heure, le spectateur plonge dans une rêverie envoutante, presque dérangeante.



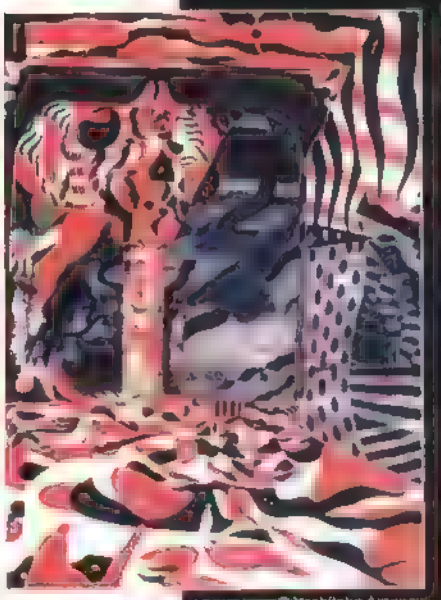
En tachant de retranscrire l'univers émotionnel de Oshii, Amano expérimente pour la première fois le mariage de ses talents d'animateur et de peintre. Cette rencontre de genre sera déterminante à plus d'un point. D'abord, parce qu'elle va le mot ver à faire lui-même la découverte de son imagina re et qu'elle va le pousser à le développer. Ensu te, parce que l'étendue des poss b lités offertes par ce mélange de techniques ouvre un champ encore inegalé.





Entre Tenshi no Tamago et Shôjo-kitai, jeune fille et ailes, erre au pays des merveilles d'Amano. De quelques traits esquissés, à peine humides de touches d'aquarelle, naît le personnage rêveur qui sera animé.

En haut à droite : *Chikyû Monogatari* 83 frontispice. Carrelage et porte ouverte sur l'infini...

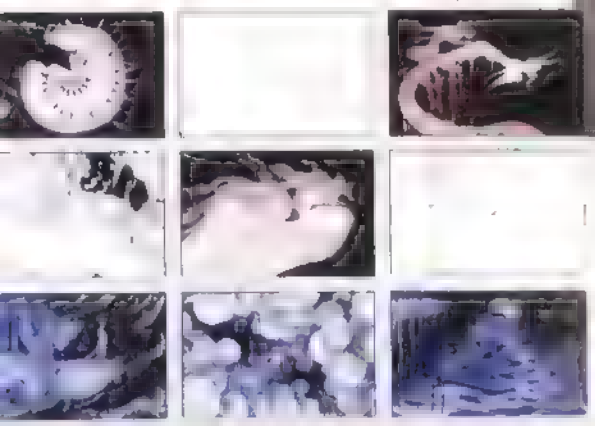


© Yoshitaka Amano

Dragons du ciel

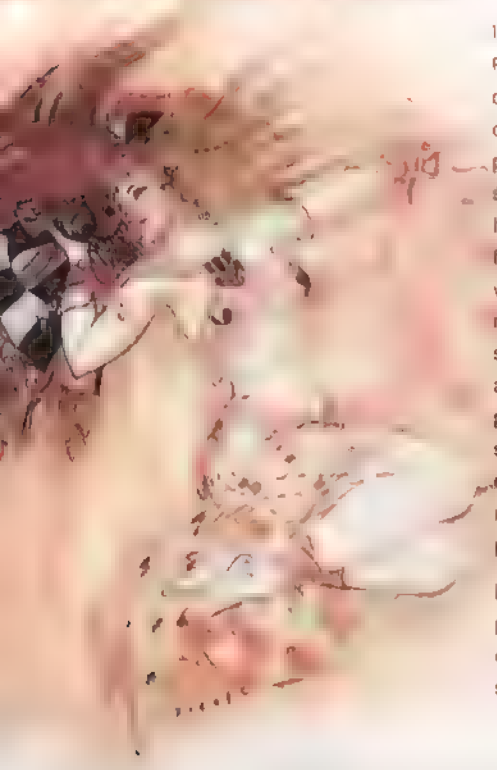
Toujours ouvert à de nouvelles expériences, Amano accepte en 1987 la proposition qui lui est faite de réaliser le design d'un jeu vidéo pour console Nintendo. Débute alors la longue saga de **Final Fantasy** (ne vous avais-je pas dis que vous le connaissiez ?)

A l'époque de FFI graphiquement les jeux ressemblaient davantage à la mire d'un téléviseur qu'à une œuvre d'art. Les couleurs et les formes étaient limitées et le passage du dessin à l'objet vectorisé était pour le moins réducteur. Malgré les limitations d'ordre technologique, l'aspect conquête d'un nouveau média est un challenge motivant pour un auteur qui aime les défis à relever



Il supporte donc les interprétations drastiques qui font de ses dessins des petits tas de pixels peu séduisants, et conçoit gaillardement quelques centaines de personnages, de monstres et de décors

"A l'époque des premiers Final Fantasy, les jeux ressemblaient graphiquement davantage à la mire d'un téléviseur qu'à une œuvre d'art..."



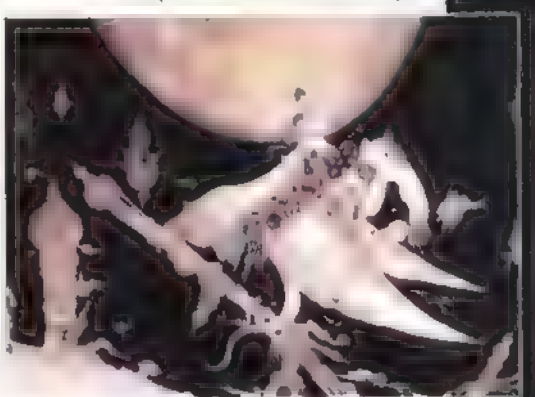
Il suivra d'ailleurs l'aventure de Final Fantasy tout au long de la série. Paradoxalement, c'est avec l'amélioration des techniques que vont se poser les problèmes de l'interprétation de ses dessins. Les personnages du septième et huitième épisode étant représentés de façon quasi-réaliste, Square Soft trouvera trop difficile de modéliser fidèlement son trait. Sa participation au 7 et 8 se résume donc à quelques esquisses au lavis et études préliminaires des principaux protagonistes. Par contre, il semble qu'il est d'ores et déjà très impliqué dans la conception et le design du neuvième épisode et sa contribution promet d'être des plus flagrante.

L'univers du jeu est a priori un monde purement fantaisiste peuplé de héros en quête de trésors. A compter du troisième épisode il devient de plus en plus futuriste et teinté de technologie jusqu'au dernier qui, en dehors des créatures mythiques que sont les monstres et les dragons, semble oublier un peu ses premières amours. Le sixième épisode donne le ton à une industrialisation galopante de la scène. Faut-il voir en cela une nouvelle marque de l'influence d'Amano dont l'œuvre, en général, adopte de plus en plus cette forme délibérément achronique ?

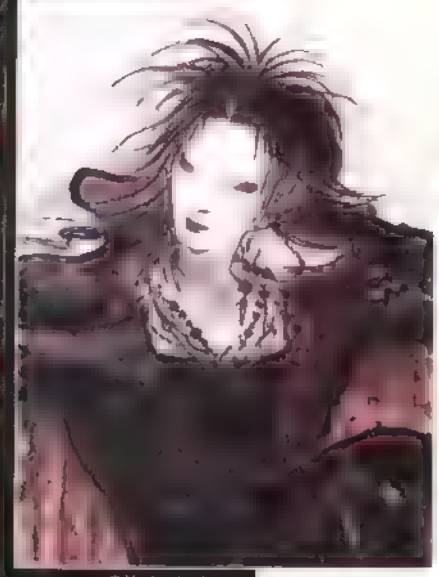
Mille et un arts

Rien ne semble assez grand, rien ne va assez loin, et rien ne combleva vraiment l'ambition créative d'Amano. Nous sommes maintenant dans les années 90. Le dessin est encore et toujours au début de chaque œuvre, si différente que puisse en être la forme finale, car beaucoup dépassent ce support. A diverses occasions, Yoshitaka a conçu des bijoux, des vitraux, des kimonos et autres costumes traditionnels pour une troupe de théâtre Kabuki, ou encore des céramiques. Histoire d'allonger encore un peu sa palette, il s'essaye également à la gravure avec beaucoup de succès.

En 1996, inspiré d'un conte des Mille et une Nuits, il réalise un nouveau roman illustré intitulé **Budo-Hime**. Ce conte oriental va être à l'origine d'une nouvelle rencontre. La même année, le Philharmonique de Los Angeles lance un projet multimédia qui doit marier musique orchestrale et images



YOSHITAKA AMANO



© Yoshitaka Amano

On confie donc à David Newman, compositeur de musique de film, l'ambitieuse tâche de réunir les talents pour réaliser un premier "*Filmharmonique*". Séduit par le **Budo-Hime**, Newman contacte Amano, et l'affaire est lancée. Deux ans plus tard, aura lieu la première représentation de **1001 Nuits**.

L'œuvre Universelle

D'après les peintures et storyboards d'Amano, des équipes de Londres, San-Francisco et Los Angeles ont réuni leurs talents pour créer un court métrage en images de synthèse 3D, réalisé par Mike Smith, mis en musique par Newmam, interprété par un orchestre entier.

Du pur délire ! Voilà enfin réalisé l'art multimédia tel que le rêvaient déjà Baudelaire, Wagner, Cendras ou Kandinsky et tant d'autres visionnaires il y a plus d'un siècle.

Synthèse des qualités de **Tenshi no Tamago** et des jeux vidéo, cette réalisation graphique plus fidèle que tout autre accomplit la fusion inespérée des technologies modernes et des arts traditionnels dans une sorte d'Art absolu qui berce tous les sens.

Au fur et à mesure des progrès informatiques, l'écran reflète de plus en plus authentiquement les esquisses. L'image de synthèse est enfin devenue apte à supporter voire à développer les créations graphiques et cela n'échappe pas à notre auteur toujours en quête de lui-même.

Amano voit enfin s'ouvrir la possibilité de donner vie à ces images de papier. Mille et une nuits apporte sans doute le dernier outil pour bâtir l'édifice qu'il élabore depuis maintenant plus de dix ans : **Hero**.

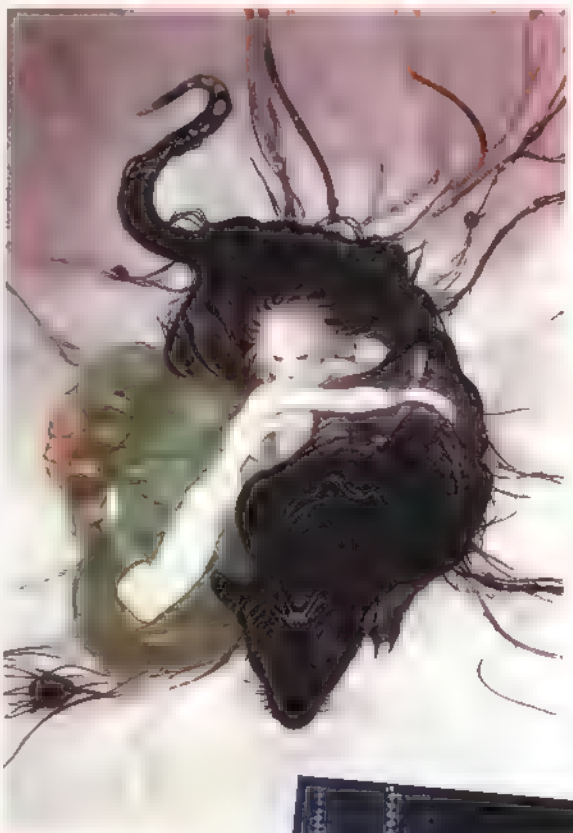
Final Love Story

On se souvient du petit garçon qui aimait les dessins animés, du jeune apprenti qui s'imbibait des comics américains pour s'appliquer à son ouvrage, enfin de l'artiste qui offrait ses peintures aux plus belles histoires. Installé à New York depuis 97, Amano s'abreuve de la vie de la gigantesque cité pour nourrir son grand œuvre. Depuis son expérience avec Oshii, il expérimente sans relâche la découverte de son propre univers, et conçoit peu à peu ce qui prendra le nom de **HERO**. Ce projet n'est ni plus ni moins que la tentative de fonder un nouveau grand mythe. Le personnage, sorte de héros absolu et intemporel, est un bel androgyne qui parcourt des milliers d'univers improbables pour retrouver son amour perdu. La ville de New York à 10 000 ans d'ici devient le berceau d'une quête futuriste et fantastique. On est ici très loin de la vision traditionnelle de la SF ou la technologie produit un monde déshumanisé, mais bien plus proche d'un univers à la Final Fantasy ou les relations entre individus font la richesse de l'histoire.

Avec une première exposition en octobre 99, à la Fondation Orensanz (New-York), il révèle les prémisses d'un vaste projet de film d'animation 3D. Une multitude de toiles et d'objets de sa composition viennent enrichir un prélude en images de synthèse, tout ceci bien sûr, en musique.

Enfin maître d'un monde et de ses événements, Amano continue d'avancer en brisant les limites établies des arts auxquels il touche. Visionnaire ambitieux ou mégalomane ? A vous de choisir, mais enfin, faut-il vraiment qu'il y ait des limites à ce qu'on peut dire en partant d'un coup de crayon ?

Ci-dessous : *Shishioh, Bête ou celui qui ferme les yeux aux ténèbres, 8"* A E



Ci-dessous : "Mille et une nuits"

"Du pur délire ! Voilà enfin réalisé l'art multimédia tel que le rêvaient déjà Baudelaire, Wagner, Cendrars ou Kandinsky et tant d'autres visionnaires il y a plus d'un siècle..."

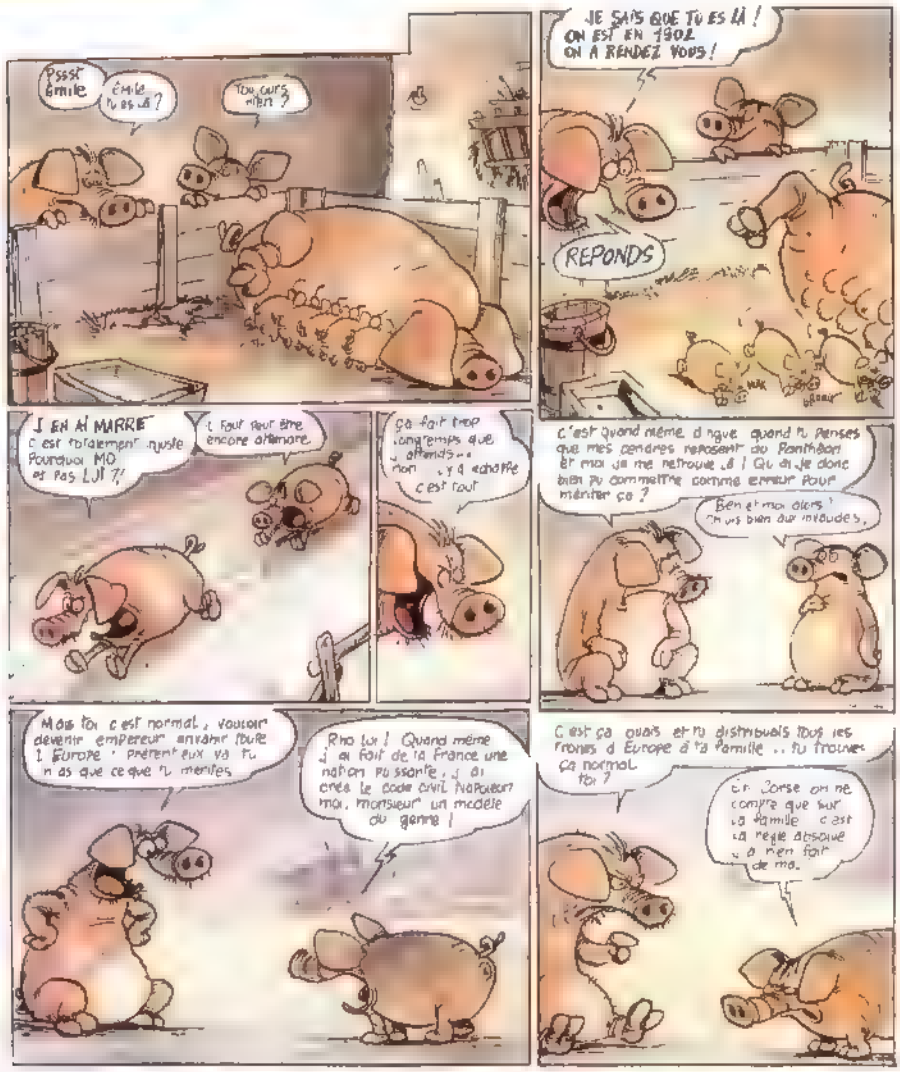
MAINTENANT QUE TOUTES LES VIEILLES MONARCHIES ONT GICLÉ ON PEUT ATTENDRE LES EXPERIENCES LES PLUS LAMENTABLES DES NOUVEAUX POUVOIRS QUI VONT TOUT FAIRE POUR IMITER LES ANCIENS...
ON NE DEVRAIT JAMAIS ECOUTER LES VIEUX

LA FOIRE AUX COCHONS

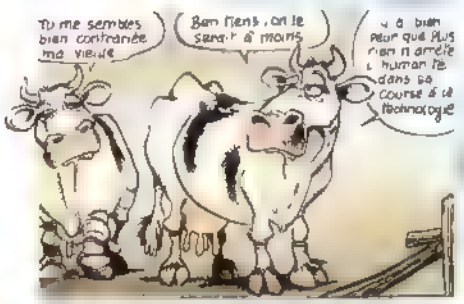
Ptiluc

Et si les cochons de nos fermes n'étaient pas juste du jambon en devenir ? Imaginez, observés depuis les verts paturages par la gent bovine, ces porcelets dodus débattant de la politique et de la société. Et si, terrifiant constat, les porcs étaient en fait, les réincarnations de nos "grands" hommes ? Qui ils dorment au Panthéon ou aux Invalides, la fange est le purgatoire de leurs âmes avilies. Napoleon, Victor et tous les autres, témoins hébétés, mais combien plus sages que l'homme, vont vous offrir un siècle de contemplation de notre troublante Histoire ! Préparez-vous au pire !

Retrouvons Ptiluc portraitiste impitoyable de notre beau vingtième siècle accrochant un à un, les grands noms de nos livres d'histoires à son tableau de chasse .. Progrès, technologie, économie, société tout passe à la moulinette .. A le lire, on imite les vaches on tremble !


Pssst Emile
Emile tu es là ?
Toujours rien ?
JE SAIS QUE TU ES LÀ ! ON EST EN 1902 ON A RENDEZ VOUS !
REPONDS
J EN AI MARRE
C est totalement injuste Pourquoi MOI et pas LUI ?!
Il faut pour être encore allemand
Ça fait trop longtemps que j attends... non ... y a échappé c est tout
C'est quand même drôle quand tu penses que mes cendres reposent au Panthéon et moi je me retrouve là ! Qu est ce donc bien pu commettre comme erreur pour mériter ça ?
Bon et moi alors ? On vas bien sur m'inviter,
Mais toi c est normal, vouloir devenir empereur envahir toute l Europe : prétentieux va ! tu n as que ce que tu mérites
Rho toi ! Quand même j ai fait de la France une nation puissante, j ai créé le code civil Napoleon moi, monsieur un modèle du genre !
C est ça quais et tu distribuais tous les trones d Europe à ta famille .. tu trouves ça normal toi ?
En Corse on ne compte que sur la famille c est la règle absolue y a rien fait de mal

La Foire aux Cochons
ALBIN MICHEL, 2000


Tu me semblais bien contrariée ma vieille
Bon tiens, on le saura à moins
Y a bien peur que plus rien n arrête l humain pris dans sa course à la technologie

Il y eut bien des querelles qui firent avancer le monde. Depuis celle opposant les cités d'Athènes et de Sparte jusqu'à celle, toute récente, des pro et anti-Europe... En matière de BD, aussi, des affrontements ont parfois servi de détonateur pour faire progresser le 9e Art. Avec, certes, moins de violence mais non moins de passion !

Le Bédéphil

SPIROU ET TINTIN

Parmi ces grands "actes", le moment semble bien venu de lever le rideau sur l'un des plus beaux épisodes du genre

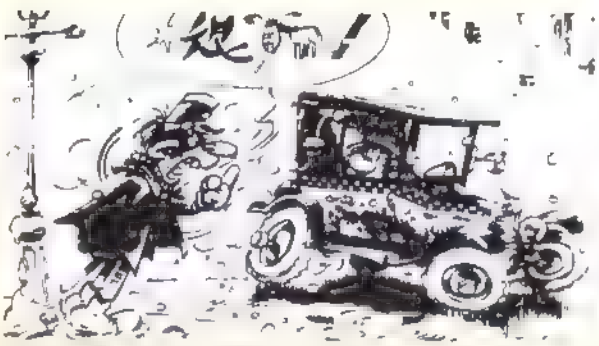
Première salve

L'action se situe en Belgique, un peu après la seconde guerre mondiale. Tandis que l'Europe se reconstruit, la bande dessinée est à un tournant. Longtemps dominé par les productions américaines, le marché ouvre soudain ses pages blanches aux auteurs du Vieux Continent. On concocte même une loi, celle de 1949, idéalement rédigée pour barrer la route aux strips américains. Mais les européens sauront-ils relever le défi ?

Avant de répondre, un petit flash-back est nécessaire : dès le 21 avril 1938 le "**Journal de Spirou**" apparaît en kiosque . Avec le recul, il faut bien admettre qu'aucun des auteurs présents dans les seize pages de cette première mouture ne laissera de trace... Sinon le français *Robert Velter* dit "*Rob-Vel*" qui imagine un groom malicieux du "Moustic Hôtel" dont la tenue rouge et le nom (emprunté à un écureuil belge) deviennent les symboles de la revue

Jijé polyvalent de la planche blanche

C'est en 1939 que le crayon de *Joseph Gillain* se pose sur la planche, il ne s'en relèvera plus ! La signature de Jijé devenant l'une des références incontournables de l'âge d'or naissant de la BD belge. Pendant la seconde guerre mondiale c'est *Jijé* qui remplit presque à lui seul tout le journal, passant avec aisance de la biographie réaliste au récit d' humour, tout en reprenant Spirou et en créant le détective Jean Valhardi.

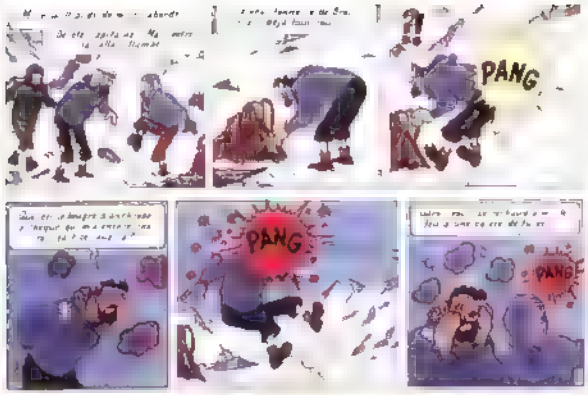


En parallèle a son activité d'auteur, il prend quelques "petits jeunes" à ses côtés, histoire de former les auteurs de demain, ils ont pour nom *Morris*, *Franquin*, *Will* et bientôt... *Peyo* Tous manifestent un formidable talent humoristique, et vont initier un style que l'on désignera désormais comme "**l'école de Marcinelle**". Pour ne pas être en reste sur le plan du réalisme, alors le point fort du concurrent, on demande aussi au très prolifique *Jean-Michel Charlier* d'écrire des scénarios pour *Hubinon*, *Paape* ou *Mitacq*

Car pour reprendre le fil de cette "querelle" bédéistique, depuis le 26 septembre 1946, Spirou est aiguillonné par la naissance d'un sérieux concurrent, un hebdomadaire qui vise un large public : celui des "jeunes de 7 à 77 ans" : **Tintin**

Face au petit groom, le poids du reporter à la houppette dont la renommée est déjà grande, constitue un indéniable atout. Cependant, l'auteur mythique de Tintin devait peser d'un poids terrible sur l'hebdomadaire naissant. Les auteurs choisis par le rédacteur en chef ne sont réellement embauchés qu'après approbation du "maître" et c'est donc sous son influence que s'élaborera le style de " l'école de Bruxelles", concurrente directe de celle de Marcinelle

Encadré, une couverture du magazine de Spirou.
En haut, L'aspect Frénético-colérique de Franquin, appliqué au monde policier...(Gaston Lagaffe, *Dupuis*)
À gauche et au centre, le groom belge par Jijé.
À droite, Quizz : Qui a dessiné cette planche de Jerry Spring ? Giraud, Blanc-Dumont ou Jijé ?
Pour sûr, il a une aisance à faire dans tous les styles... Alors ? (*Dupuis*)



Ligne claire, Bulles rondes

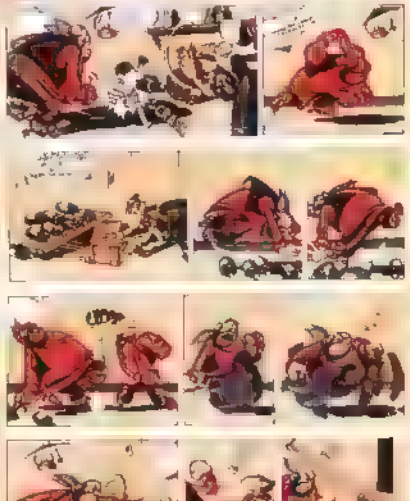
Ecoles, le terme semble bien exagéré. Il s'agit surtout d'un regroupement d'auteurs partageant un style et une approche de la bande dessinée, qui, en toute modestie, vont conquérir le petit monde du 9e Art. C'est dans leur expression graphique que Bruxelles (où se trouvent les bureaux de Tintin) et Marcinelle (siege de l'imprimerie Dupuis) font "école" et vont marquer près de trente ans de création dessinee

Developpant une technique graphique que *Joos Swarte* définira bien des années plus tard comme la **Ligne Claire**, *Hergé* est l'unique référence du journal de Tintin. Il marque ses collaborateurs, même s'ils savent préserver leur créativité propre. Citons *Jacques Martin* (Alix, Lefranc), *E P. Jacobs* (Blake et Mortimer) ou *Bob de Moor*..

Le raccourci, l'ellipse dirait on en BD, est idéal pour franchir les kilometres qui séparent Bruxelles de Marcinelle. Ici aussi, un style est en train de naître tout aussi efficace mais plus libre, plus "rond", merveilleusement adapté à la bande dessinée humoristique qui va devenir la référence du genre pour quelques decennies. Plus féconde encore par le nombre des auteurs qui s'y rattachent, l'école de Spirou doit beaucoup à Jijé qui s'effacera par la suite devant l'un de ses élèves : *Franquin*. Le style plus rond, plus caricatural, les mouvements " frénétiques ", sont caractéristiques des "gros nez" de Spirou. La bulle ronde, plus adaptée à des textes courts et riches d'onomatopées y est prédominante.

La personnalité de Jijé, aussi marquante qu'elle soit (il inspirera notamment *Jean Giraud*, mais aussi les autres spécialistes du western que sont *Blanc-Dumont* et *Rouge*), est moins écrasante que celle de Hergé. Des auteurs qui ne passent pas par ce "moule" vont d'ailleurs avouer plus tard avoir été marqués par ce qui se passait chez Spirou Quelques exemples: *Tibet* (Chick Bill, Ric Hochet), *Greg* (Achille Talon) ou *Uderzo* (Astérix, Tanguy et Laverdure)

Beaucoup d'humour, donc. Mais le réalisme n'est pas en reste, en particulier chez Tintin où l'on parlera même d'une "seconde école de Bruxelles" avec les noms de *Graton* (Michel Vaillant), *Weinberg* (Dan Cooper), *Reding* (Jari, Vincent Larcher), *Craenhals* (Chevalier Ardent) ou *Aidans* (Tounga



Au milieu, Gaston (Franquin) (Greg).

Foisonnement de talents, mouvement incessant entre les deux revues, la BD belge est alors un élément de création comme il y en eût peu. Une fois libérés de l'influence catholique (très marquée à leurs débuts), notamment grâce à Greg lors de son passage comme rédacteur en chef de Tintin, ces journaux seront un formidable laboratoire créatif pour les ultimes décennies du siècle

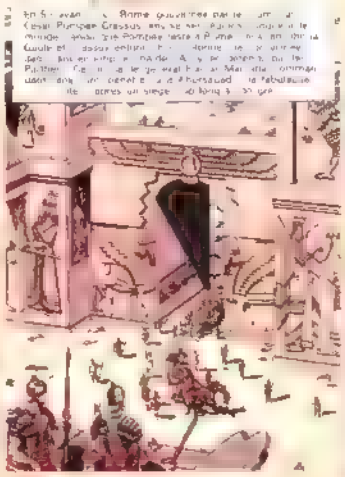
un futur "couple à trois"

Cependant, rien n'allait être épargné à ce "couple terrible" Même pas le ménage à trois. Car dès 1959, un nouvel élément allait venir compliquer les règles du jeu. Dans un bureau parisien, avec le soutien de la radio Europe 1, *René Goscinny*, *Albert Uderzo* et *Jean Michel Charlier* donnaient naissance au journal **Pilote**... Debut d'une autre histoire !

P. Mouret

Si vous désirez en savoir plus :

-Tout Jijé, 14 vol. *Dupuis*.
-L'âge d'or du journal de Spirou, *Bédésup*.
-L'Art de la BD, *Glénat*.



Encadré, Avec une loupe, vous recevrez les voeux de tous les auteurs et personnages du journal de Tintin pour l'année 47. ➔ En haut à gauche, Exemple de ligne claire par Hergé, très sobre... Un exemple de mouvement statique. (*Casterman*) ➔ Planche d'Alix, réputé pour ses vues de villes . On apprécie la construction en plongée. (*Casterman*) ➔ Morris : une gestion tout à fait différente de l'espace, de l'action et des couleurs. Tiré du premier Lucky Luke (*Dupuis*).

Le Bédéphile

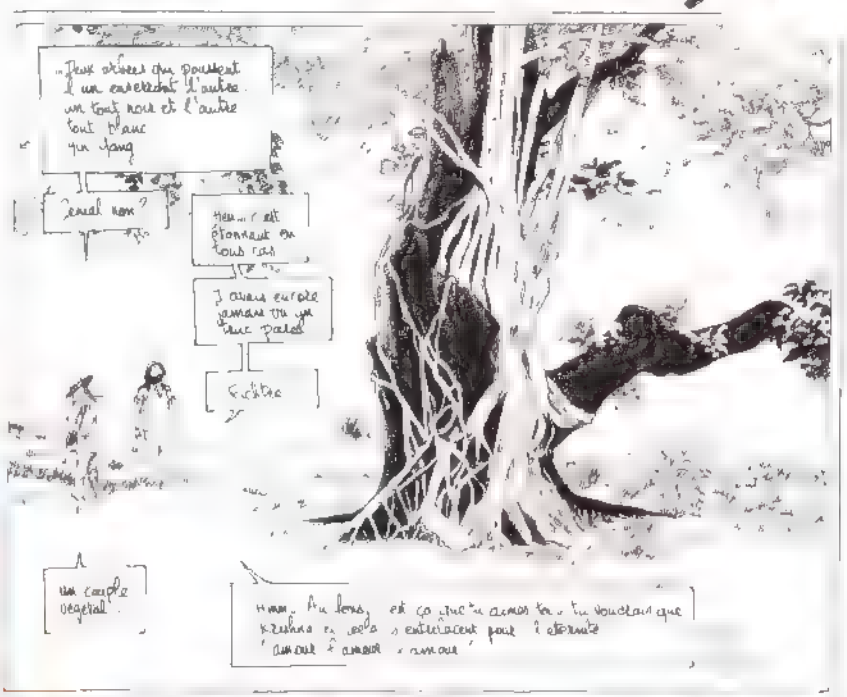
LEELA ET KRISHNA

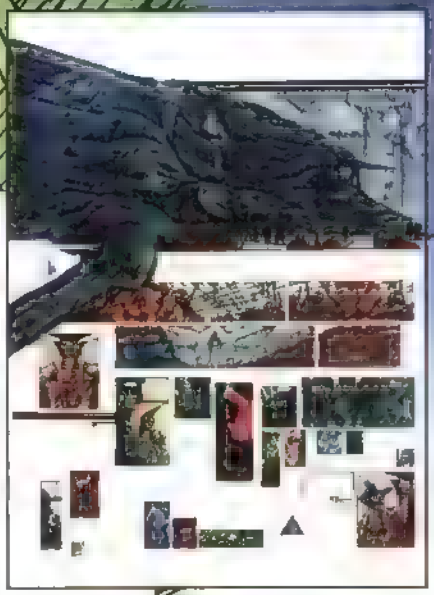
Georges et Layla Bess

Il était une fois, Georges et Layla Bess, dans un pays du bout du monde. Au détour des chemins, au hasard des rencontres, s'improvise un conte épicé. Entre mouettes rieuses et vaches sacrées, Georges raconte à sa muse les amours magiques et étranges de Leela et Krishna. Et nous voici lecteur et spectateur accroché aux pas de deux voyageurs, rivé au crayon d'un dessinateur, captif d'une histoire farfelue et poétique qui sent bon l'intimité chaleureuse de deux grands rêveurs.

Drôle, belle et terrible, l'histoire rebondit dans l'imagination d'un Georges en liberté et c'est avec plaisir que nous retrouvons ce mercenaire de la BD dans une œuvre où il tient la barre. Virtuose du crayon, il balade malicieusement son audience entre rêve et réalité dans les lointaines montagnes indiennes.

Leela et Krishna
Carabas 2000.





Il était une fois, un homme qui rêvait très très fort

Les yeux grands ouverts, il regardait le monde et il voyait des images des couleurs et des formes fantastiques

C'était un grand aventurier

Il devint chasseur d'images, et puis peintre, dessinateur, sculpteur aussi. Avec Lone Sloane, il découvrit de nouveaux mondes où les hommes bleus côtoient les hommes rouges dans des histoires d'amour guerrières, infinies. Au chant des Valkyries, il traça les contours d'un anneau parfait, et vola le marteau de Thor pour reforger Excalibur. Dans un atelier sur les rives de la Seine, nous l'avons rencontré, et savez vous quoi ?

Il rêve encore !..

© Albin Michel 00

DRUILLET

PHILIPPE DRUILLET

Ah, on a cher lecteurs, c'est que c'est que quechose de rencontrer un tel personnage ! Impétueux, passionné, mais surtout simple et chaleureux... Tout de même, que homme ! Vous arrivez chez un inconnu, vous repartez de chez un ami de toujours. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire vous avez voyagé dans son drôle d'univers, franchi quelques années, partagé quelques moments de vie(s). Quelque part il devait y avoir une pendule mais nous n'avons pas vu le temps passer. C'est que l'art de rien c'est un grand Monsieur, monsieur Druillet !

Comment ça ? Il faut que j'arrête de dire monsieur ? D'accord, tout de suite.

Place au maître !

Et ; *Tes premiers livres content les aventures de Lone Sloane et sont considérés comme des références en science-fiction. C'est peut être parce que ce sont des univers totalement imaginaires, mais j'ai du mal à trouver que ce que tu fais soit juste de la SF ?*

Et bien c'est tout à la fois. Il y a du fantastique, de l'heroic fantasy, il y a du barbarian, de la SF, et puis, Sloane ! C'est un personnage à part quand même !

J'ai découvert la science fiction en étant gamin. Le premier bouquin sur lequel je suis tombé, c'était "*le Temple du passé*" de Stephan Wull, au Fleuve Noir. c'est magnifique ! Puis il y a eu Lovecraft (qui est un peu douteux sur le plan politique, et je suis gentil), mais "*Démons et merveilles*", quel chef d'œuvre ! Après j'ai attaqué la SF, et c'est elle qui m'a enseigné une forme de philosophie : La science fiction, c'est l'aventure des societes.

Le fantastique, c'est l'aventure personnelle, ça on le sait, mais la SF et le fantastique englobent une philosophie, qui est la plus belle du monde parce qu'elle dépasse celle des religions (je n'aime pas les religions !), elle intègre le "passé-présent futur". Tu prends conscience de la dimension du temps et ta vie quotidienne est plus riche, plus profonde.

A partir du moment où tu as compris ça, tu es comme moi ! En même temps, tu vis à l'époque presente, mais avec des racines remontant au XIX[e], au XVIII[e] et plus anciennes meme, et tu es capable de te projeter vers le futur. C'est quelque chose qui t'imprègne, qui te donne un autre regard. C'est pour ça que j'adore aller manger avec mon ami Gustave Doré, ou Gustave Moreau, et rencontrer M. Baudelaire avec qui on va boire un verre. Après, je me balade avec M. Bradbury, je rencontre M. Philippe K. Dick, et ensuite, je projette dans le futur des personnages qui ne sont pas encore nes et qui vont arriver. C'est quand même fantastique !

Et ; *Ceux qui sont vivants, tu les as rencontrés?*

Des ecrivains de science-fiction ? Oui, à une époque, mais pas tellement .. J'ai rencontré Thomas Disch et Ballard à Londres et j'ai un ami qui s'appelle Norman Spinrad qui vit maintenant à Paris depuis près de vingt ans. J'ai rencontré Michael Moorcock, bien entendu. C'est un peu de ma vie, j'avais démarré avec ça, tres jeune, et ça m'avait terriblement influencé : J'avais 16 ou 17 ans, avec mes deux copains de l'époque, Michel Demuth et Maxime Jakubovsky.

Il faut imaginer la scène, c'était dans ma chambre au sixième. Ils arrivent tous les deux et Maxime me dit, "*Je viens de recevoir un bouquin d'un écrivain qui s'appelle Michael Moorcock, c'est en anglais ! Bouge pas, je vais te lire ça !*"

Et lui, debout dans la pièce, comme Flaubert, me traduit en simultané "*Melniboné*" et "*Elric le Nécromancien*".

Et moi, j'ai 17 ans et pas la peine d'aller au ciné ! Je me suis dit c'est pas possible, c'est extraordinaire, c'est de l'heroic fantasy, ça !

J'ai attaqué tout de suite. Je ne parlais pas l'anglais et je ne le lisais pas alors je me suis fait traduire les livres par Demuth et j'ai commencé une BD. C'était pas terrible, il faut l'avouer, c'était vraiment mes debuts !

C'est toutes ces choses là qui te forment.

Et ; *Tu t'es jeté si jeune que ça dans la BD ?*

Ah oui, j'y croyais comme un fou !

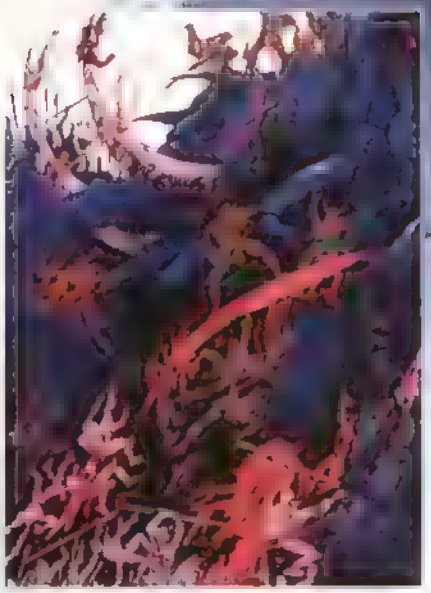
J'ai toujours lu de la bédé. Des ecoles belges, j'ai tout lu avec le plus grand plaisir, puis les traductions de bédé américaines comme Mandrake ou Guy l'éclair . J'ai grandi en me disant que la bédé c'était quelque chose de fabuleux et qu'il y avait des choses énormes à faire dedans. Quand j'ai démarré, j'achetais Pilote, ce n'était encore qu'un canard pour ado, pas encore ce que ça allait devenir. Et puis un jour j'ai vu Barbarella sortir et là, je me suis dis "*C'est ça ! On y est*".

"On était des barjots. Il y avait des colonies de crétins merveilleux, qui prenaient le train pour aller à Bruxelles, parce qu'on y passait des films de SF et de fantastique...

Avec le recul, c'était en 62-63, c'était encore le Moyen Âge. Il n'y avait pas encore eu mai 68... Je n'oublierai jamais ça ! Je vivais dans ce bain culturel des années soixante, on était des barjots. Il y avait des colonies de cretins merveilleux, qui prenaient le train pour aller à Bruxelles, parce qu'on y passait des films de SF et de fantastique, que la censure française de De Gaulle interdisait. (Il ne faut pas oublier que Léo Ferré a été interdit par De Gaulle de radio et de télévision pendant des années !) On hallucine aujourd'hui !

A l'époque quand tu disais que tu faisais de la BD à tes amis, ils te disaient "*Le truc pour les débiles ? Pour les mômes ?*". Et oui, je voulais faire quelque chose pour les débiles ! Et quand je rajoutais que j'etais assez con pour aller voir des films de science fiction, alors qu'il fallait aller voir Goddard , je me ramassais des crachats dans la figure ! Et en plus, je lisais de la SF, et pas le Mur de Jean Paul Sartre, je ne te raconte même pas !! *(rires)*

Encadres : la bataille de Salammbô. Ci-contre, Gail, "Ste Marie des anges", le bagne des etoiles



Une maquette un peu spéciale sur cet article. En effet, Le Druillet se déguste en GRAND !, Alors faisons, une fois n'est pas coutume, abondance de pleines pages !

A vos loupes !

"Je me suis jeté là-dedans, et comme j
n'avais pas fait d'école, ce fut dur, parce qu
j'ai appris la perspective, l'anatomie
et que j'étais nul comme un cochon !...

Vuzz

Je m'etais dit, la BD, c'est quelque chose qui va devenir extraordinaire, et je voulais faire une Bede que j'aurais aimé lire. Et en dehors de Tintin et Astérix pour lesquels j'ai une vénération sans bornes, je voulais trouver une autre BD. Je commençais à decouvrir les premieres planches japonaises et américaines

Ek ; *On en trouvait à déjà cette époque, des bandes dessinées japonaises ?*

Le manga est arrivé bien plus tôt que tu ne le crois A partir de 67-68, Losfeld a reçu des revues très bizarres en noir et blanc C'étaient les prémisses, et ça me fascinait déjà. Il y avait des scènes de vingt cinq planches pour decrire le lancé d'un sabre ou d'une fleche, et à l'epoque, ça secouait !... Donc je voulais faire une nouvelle BD qui regrouperait tout, et surtout donnerait ce qu'on appelle tous la "*French Touch*" Voilà, je me suis jeté là dedans, et comme je n'avais pas fait d'ecole, ce fut dur, parce que j'ai appris la perspective, l'anatomie, et que j'étais nul comme un cochon ! *(rires)*

Ek ; *Autodidacte, ça évite le carcan de la technique... ?*

Oui, mais par contre, tu prends plus de temps à redecouvrir les bases Je travaillais de façon instinctive. En peinture à l'huile, (j'en ai fait beaucoup au debut avant de passer à l'acrylique), je depassais certaines étapes. Comme j'avais un univers, ça passait... mais tu te plantes plus ! La technique ça s'apprend avec le temps

Ek ; *Et au niveau de la peinture, tu as quelles influences ?*

Je suis très contemporain, parce que les peintures que je fais sont de plus en plus basees sur la bande dessinée. Ce sont des choses assez fortes au niveau des couleurs, très acrylique

Mes origines personnelles, c'est tout le pré Raphaelisme, le XVIII^{e} aussi, le XIV^{e} italien qui est absolument prodigieux et surtout Goya et Francis Bacon qui sont mes bases, puis en remontant le temps, on va jusqu'aux grottes de Lascaux. Avant, on s'arrête, parce que pour l'instant je ne vois pas ce qu'il y a d'autre .. Mais peut-être que ça va sortir, faut creuser un petit peu ! *(il montre le sol sous lui. Rires).* J'adore le XIX^{e} : le symbolisme

Il y a une communauté d'esprit entre les gens qui s'occupent de science fiction et de fantastique aujourd'hui On le voit de façon etonnante, d'ailleurs, dans le jeu de rôle et le jeu video : il y a un très fort côté Moyen Âge Ça rejoint un peu le XIX^{e}. À la fois par critique et par peur du monde industriel qui commençait à arriver, beaucoup de poetes et de peintres européens étaient fascinés par le retour à la chevalerie, le retour au rêve. Beaucoup disaient que l'ère industrielle du 20^{e} siecle allait être terrible pour l'humanité, et ils n'avaient pas tort en un sens En même temps, on a fait des choses merveilleuses, et on a fait les horreurs les plus infâmes Donc, c'est toujours d'actualité !

Ek ; *En faisant le tour, il y a la peinture, il y a Wagner, c'est de la musique classique. Nosferatu, c'est du cinema. Rimbaud, c'est de la litterature. Baudelaire, c'est de la poésie... Tu imbibes tout ?*

Tu sais, la vie est courte, déjà qu'on n'a pas le temps de tout gerer. Heureusement j'ai eu plusieurs vies dans ma vie, et j'espère que ça va encore durer un moment ! ça doit venir du fait que je suis autodidacte. Mes parents n'avaient pas une thune, alors j'ai travaillé tôt. A l'age de seize ans j'étais photographe, c'était mon premier métier Je vivais à Paris. Je naviguais comme un ludion, et en même temps je savais ce que je voulais Il fallait bien que je mange toute cette culture que personne ne me donnerait.. ' J'allais au Musée du Louvre, au Musée de l'Homme, aux Puces parce que les Puces c'était tres important - J'étais tout le temps fourré à la Cinemathèque J'étais un fou d'images, un fou de musique ! C'est comme ça que j'ai acquis un sens de la liberté absolument fabuleux

Ek ; *Pourquoi avoir arrêté la bede ?*

. Je suis un être vivant, je change ! Je suis entré dans le monde de la BD parce que j'aimais ça J'y ai toujours cru et je ne me suis pas trompé. J'aurais pu effectivement m'arrêter là, ne faire que de la BD toute ma vie, mais en même temps, ce n'est pas suffisant ! Tu vois, je suis un mec plutôt sincère et quand je sens que les choses ne vont plus, et bien j'arrete En 86, j'en avais marre de la bande dessinee, j'etais épuisé Alors je suis passé à autre chose

Qu'on me considere comme un grand artiste ou pas, je m'en moque ! C'est pas mon problème ! J'ai fait de la peinture parce que j'avais envie de faire de la peinture, je ne me suis pas occupé de savoir si j'étais un peintre ou pas Et puis j'ai fait du design, de la sculpture sur bronze et sur pâte de verre, et j'adore ça ! Maintenant ça marche. Je fais des expositions, et j'ai signé, pour le Pôle Image d'Angoulême, la fameuse sculpture qui devait être une fontaine, et qui est devenue une sculpture. Elle fera 17m de haut .. Puis tu vois, quand j'ai eu envie de recommencer et bien je suis reparti

Ek ; *Ça t'est revenu comment ?*

J'en avais envie, ça avait mûri. Ça couvait depuis un moment, puis c'est sorti avec le livre que je faisais avec Doisneau "**Paris de fous**". Je faisais des vues de Paris Et puis tout à coup.. sans que j'aie rien demandé, le personnage de Sloane s'est installé. On le voit dans la plupart des illustrations ! Le personnage s'est installé dans l'album, alors, je me suis dit : "*Quand même il y a quelque chose ! Pourquoi ne pas essayer de construire une histoire ?* ". Et puis un jour, c'est venu. J'avais envie de ça, de retrouver le personnage

Il y avait une demande des gens mais je ne m'en suis pas trop occupé. Je m'occupe d'abord de moi meme, c'est une question d'honnetete Je ne fais pas du fric ou de la demagogie Si tu n'es pas honnête avec toi-même, tu ne l'es pas avec les autres '

Ek ; *C'est toi Sloane?*

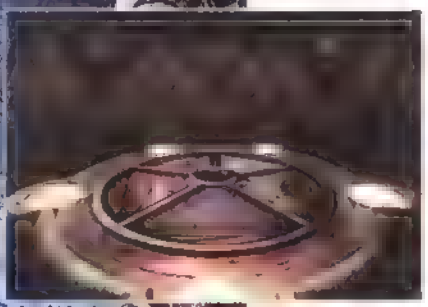
Non. Mais c'est toujours un petit bout

Ek ; *Parce que sur les photos, je trouve qu'il te ressemble.*

Ouais, c'est gentil. Il a encore des cheveux, lui, moi je n'en ai plus

Ek ; *Oh, ça va, ça vient les cheveux...*

Ça va surtout !" Ça revient rarement '.. *(rires)* Non,



Axel Tribe, 01

mais c'est toujours un petit bout de l'auteur, c'est normal, mais ce n'est pas moi. C'est juste un personnage auquel je me suis attaché. Le scénario de Chaos est très filiforme, c'est un rêve, c'est un voyage noir. Sur le deux, il y aura un vrai scénariste, de façon à bien cadrer. Le premier, c'est surtout un moyen de retrouver mes marques, j'avais besoin de retrouver mon passé. En même temps je le fais avec un nouveau regard. J'ai développé des tas d'idées en réalisant des projets pour le cinéma et j'ai appris avec l'infographie . Ça me redonne du souffle pour certains types de cadrages, des isolements d'images, des directions, des plans coupés, des signalétiques que je n'aurais pas faites auparavant

Wagner, le Ring.

E♯ ; *C'est pas trop dur de s'y remettre ?*

L'histoire qui a été la mienne pendant trente ans, et qui a aussi été l'histoire de Pilote et de Metal Hurlant, on l'a construite tous ensemble. Il n'y a pas que M Druillet, on a été plusieurs : scénaristes, dessinateurs, et rédacteurs en chef, et le public, et les journalistes et les libraires ! Tu vois, ça a fait un groupe de gens soudés, et ils sont toujours là. Moi, là dedans, j'ai raconté une folie, j'ai inventé un univers complètement délirant et maintenant avec Chaos, il renait Il y a des gamins qui commencent à acheter des albums et qui vont découvrir quelque chose de nouveau. Et c'est très émouvant ! Franchement, sans faire de mélo, c'est quelque chose qui me porte ! En même temps je me dis que maintenant, il va falloir être à la hauteur

E♯ : *Tu disais que tu as fais des projets pour le cinéma, qu'est-ce qui t'y a conduit ?*

En fait, il y a comme une chaîne dans tout ça. Les précurseurs en science fiction, c'est avant tout les écrivains C'est parfaitement net, c'est eux qui ont tout inventé. Ensuite, il y a une petite dualité entre la BD et le cinema Depuis les années 50, il y a des films de science-fiction. Puis, la bande dessinée a dépassé le cinéma, on est devenu plus forts, plus ouverts, plus réalistes On pouvait faire de la SF de façon somptueuse parce qu'une planche de BD ça coûte bien moins cher à faire que de monter un décor On peut être son propre réalisateur, son propre décorateur, etc. Et maintenant, avec la 3D, le cinema est en train de nous rattraper, et c'est bien d'ailleurs. Moi, je n'en tire aucune aigreur. Au contraire ! J'ai compris que le cinéma avait basculé... quand j'ai vu la scène de Jurassic Park I, la séquence sur le lac ! C'est extraordinaire parce que l'acteur dit : "*J'ai toujours rêvé de voir ça !*", dans le dialogue. Et nous, en tant qu'amateurs de veritable 3D, on se dit la même chose ! Ce plan est le premier plan du cinéma du futur ! Dans les dix prochaines années, ça va être formidable !

J'ai toujours été passionné par la 3D !

E♯ ; *Pourquoi ?*

Pour moi, c'était le seul moyen de pouvoir réaliser un film de Druillet un jour ! Dès 77-78, j'épluchais toutes les revues scientifiques et militaires pour trouver les premiers essais. A Paris, on devait être une dizaine d'allumés à se battre pour ça. Longtemps le monde de la bédé a eu peur de l'informatique. Metal Hurlant existait encore quand les premières réalisations 3D sont arrivées Il y avait des auteurs de 24 25 ans, des jeunes, qui disaient : "*Ho la la ! Quelle horreur l'ordinateur... ça va nous mettre dedans, ça va nous tuer !*" J'étais stupéfait !

Un ordinateur, ce n'est jamais qu'un moyen de travail supplémentaire. C'est toujours l'intelligence humaine qui est là derrière, pour construire, fabriquer et créer !

Le 2D, de Disney à Tex Avery, c'est somptueux et j'adore ça ; mais tu n'entres pas dans le décor

E♯ ; *Il faut voir le dernier Disney ! tu dis rentrer dans le décor, là on y est...*

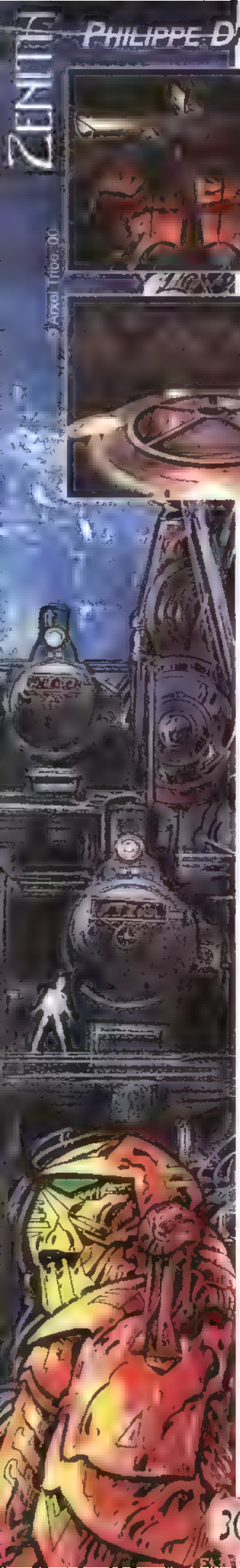
Oui, c'est de la 3D ! Ce qui est marrant chez Disney, c'est le fait de ne pas évoluer dans le graphisme pour garder captif leur public alors qu'ils pourraient vraiment faire un truc hyper réaliste L y a toujours le traçage, et au fond, ce n'est pas plus mal

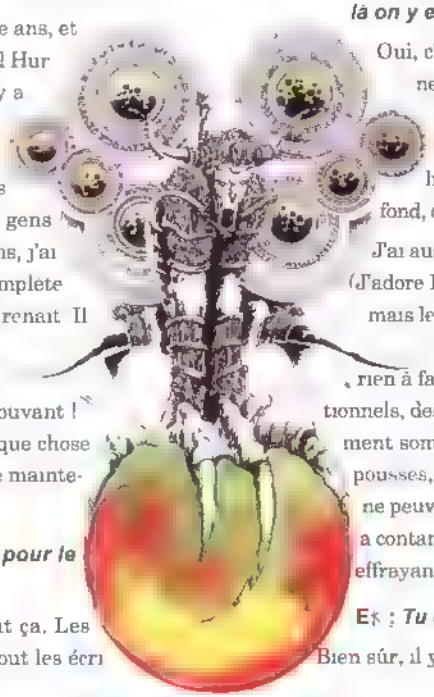
J'ai aussi vu des extraits de la Princesse Mononoke. (J'adore Porco Rosso ! Ce film est un chef d'œuvre !..) mais les yeux en billes de Loto !.. Et les bouches en coin ! . Ça je n'encaisse pas ! Il n'y a rien à faire ! Les japonais sont des graphistes exceptionnels, des animateurs 2D, et maintenant 3D, absolument somptueux Il y a de plus en plus de scénarios pousses, tirés de romans de science fiction Mais ils ne peuvent pas se débarrasser de ce tic ! En plus, ça a contaminé sauvagement la maison Disney, et c'est effrayant !

E♯ ; *Tu en a fais du dessin animé ?*

Bien sûr, il y a même eu beaucoup de projets avec l'idée de 3D derrière. Un premier en 73 qui n'a pas abouti, puis "**Kazhann**" avec Xavier Golin. Ça devait être le premier film en images de synthèse français, un long métrage avec les personnages de Sloane. Après, il y a eu une série animée télé en 2D "**Bleu, l'enfant de la Terre**" en 86. Celui là est allé au bout, mais ce n'est pas mon meilleur souvenir ! Je suis arrivé dans les pires conditions. On a travaillé sept mois là dessus. C'était terrifiant : aucune gestion artistique ! Pas un épisode ne ressemble à un autre !... J'ai travaillé pour la Géode aussi. C'était fabuleux, mais ça a capoté pour raison politique, avec le changement de gouvernement

Enfin, il y a eu **Xcalibur** et là, ça a été extraordinaire ! Pour Kazahnn, on voulait que le film soit entièrement en 3D, mais on s'était très vite rendu

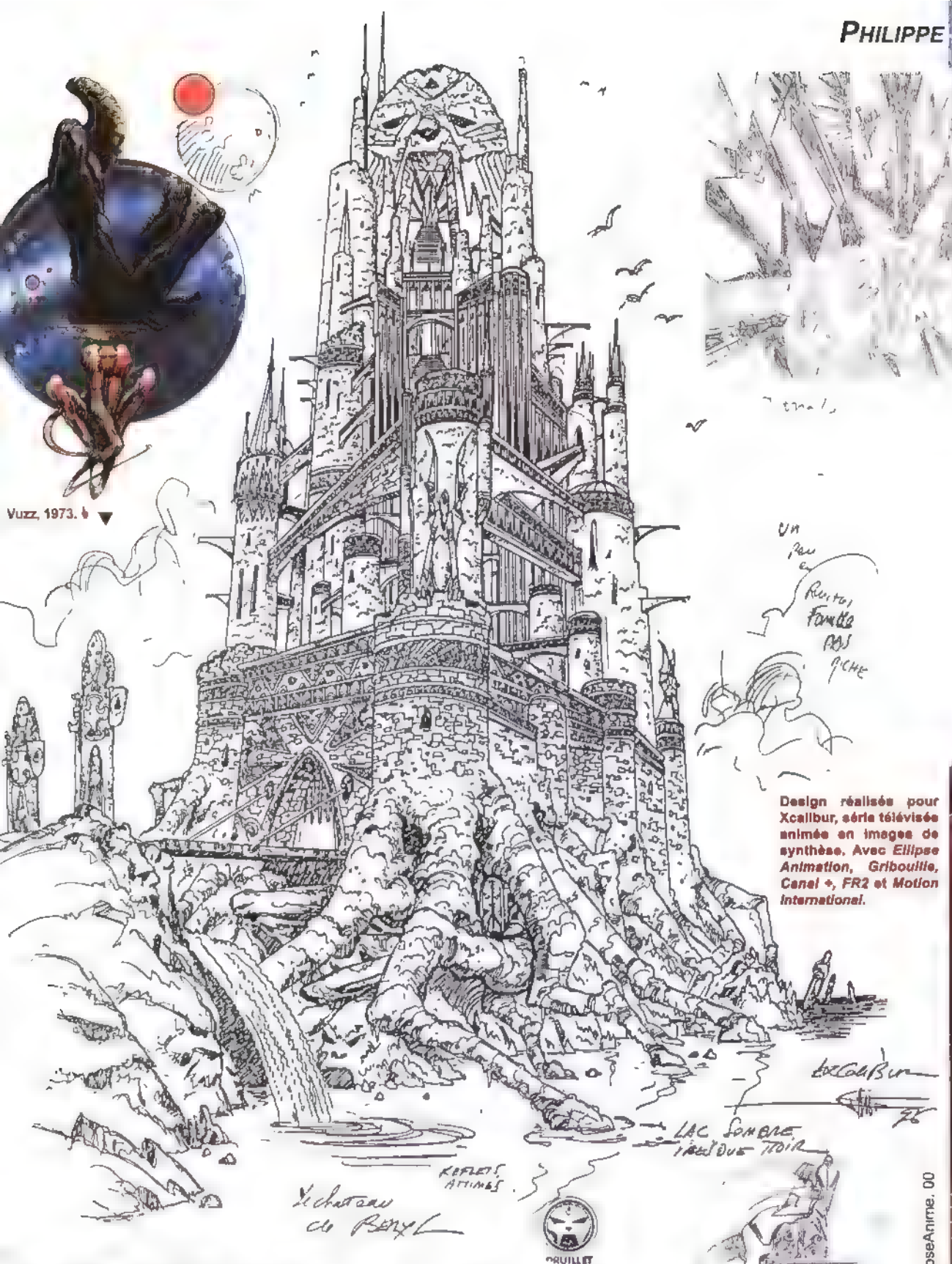


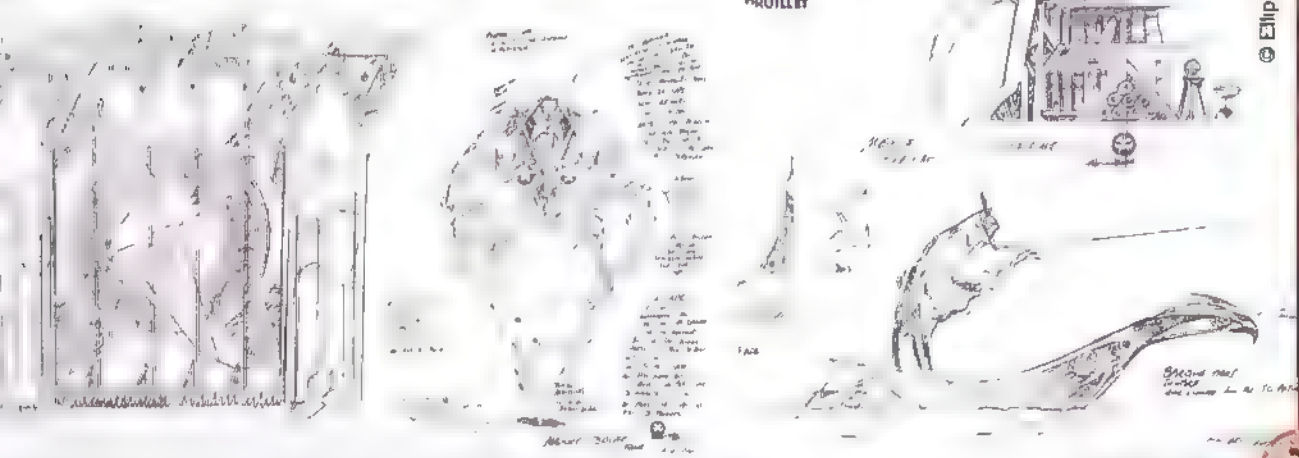


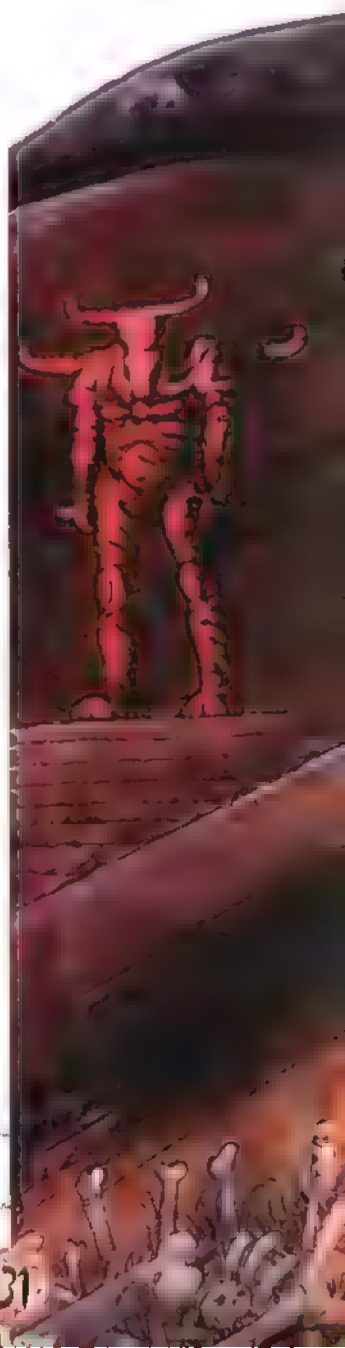
"Les japonais sont des graphistes exceptionnels, des animateurs 2D, et maintenant 3D, absolument somptueux... mais les yeux en billes de Loto !... Ça je n'encaisse pas !..."

Vuzz, 1973.

Design réalisés pour Xcalibur, série télévisée animée en images de synthèse. Avec *Ellipse Animation, Gribouille, Canal +, FR2* et *Motion International.*







© EllipseAnime. 00

"Des contrats, j'en avais signé avant et ç
n'empêchait pas de se planter ! Et tout d
long ça a été comme ça. J'ai été au bide !...
Le retour de Sloane, dans Chaos. Albin Michel.
© Albin Michel '00

compte qu'on ne pourrait pas Quand j'ai signé pour 26 fois 26 minutes, standard TV, tout 3D, c'était en janvier 96, et techniquement c'était encore impossible à réaliser Deux ans et demi après, on le peut ! Les techniques de *motion capture* se sont perfectionnées, c'est une technologie qui avance à 2000 à l'heure !

Ce cinéma là est génial parce que tu colorises, tu peins, tu éclaires, tu animes, et c'est tellement réaliste que tu ne sais pas si c'est un vrai film, avec des vrais acteurs, ou pas !. Tu es dans un trouble complet ! On a fait un pilote et c'est parti ! J'ai travaillé avec Gribouille et Ellipsanime et on a vraiment fait une super équipe !

Voilà, je pense que maintenant on commence à devenir crédibles On va peut être tout simplement arriver à prouver que dans ce pays on peut arriver à faire quelque chose !

E& ; *Ça fait quand même un paquet de projets que tu montes et qui tombent à la flotte !*

Ça c'est normal quand tu es un peu précurseur

Tu vois, en faisant le CD-Rom de **Ring** par exemple, on a appris que Wagner avait mis vingt cinq ans à accomplir la tétralogie ! Et on a fait les comptes : J'ai commencé mon premier projet sur Wagner en 73, et j'ai mis vingt quatre ans

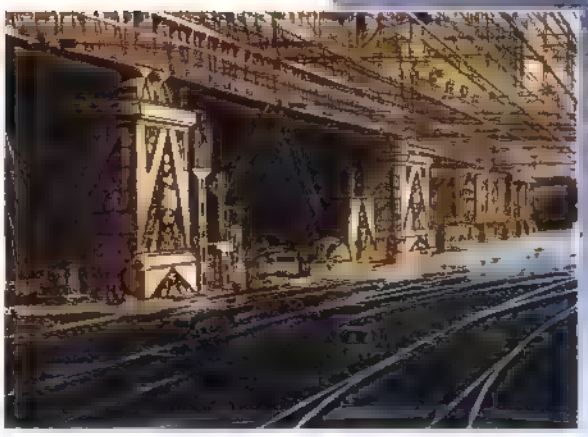
Il y a eu trois essais d'Opéra, qui n'ont pas marché, un bide au cinema Et puis il y a trois ans, un ami m'a appelé pour me dire : "*Je vais te présenter des gens super, ils s'appellent Anne et Alain Carrière, et ils veulent faire un CD-Rom sur Wagner !*". J'étais réticent, mais on a quand même déjeuné ensemble. C'étaient des gens formidables. On s'est dit " *Bien, on se rappelle*", et je suis rentré chez moi en me disant : bon ça va, rideau, on passe à autre chose ! Quinze jours après ils m'ont rappelé : "*C'est OK, on va signer les contrats !*" Ah bon !? J'ai acquiescé, mais je me disais que de toute façon, des contrats, j'en avais signé avant et ça n'empêchait pas de se planter ! Et tout du long ça a été comme ça. J'ai été au bide ! Non mais, tu deviens .. Enfin, je veux dire On m'a déjà tellement fait le coup ! *(rires)*

E& ; *Mais tu as continué ?*

Bien sûr ! Il ne faut jamais lâcher, il faut être lucide sur le fait que ça peut planter, mais en même temps, il faut toujours y aller, sans arrêt ! Et les choses sortent ! Les semaines ont passé, j'ai été en Slovénie, et j'ai vu des images arriver Elles étaient somptueuses ! Et puis on a été au bout, et j'ai vu le jeu sortir Là j'ai dit chapeau ! On ne savait pas encore si ça allait se vendre mais on était au bout Au final, ça a très bien marché, on le retrouve maintenant dans quarante cinq pays ! On commence la suite cet été !

E& ; *Il y a un rapport entre la 3D et la bede ?*

Bien sûr ! Tu sais pour moi qui a inventé la 3D en BD ? C'est Richard Corben, quand il travaillait sur celos. Avec Dionnet, on s'est arraché les cheveux pour savoir comment il y parvenait. Il posait ces musculatures d'enfer !



Retouche photo, peinture, BD ? Tout à la fois !
Chaos Albin Michel

Mais qu'est ce qu'il avait inventé, l'éclairage ? la 3D ? la texture ? Il avait des plans d'une dimension et d'une profondeur ! Moi, ça me fascinait et ça me fascine toujours. C'est le premier qui ait inventé ça en bande dessinée

Au cinéma, le premier qui l'a fait, en le voulant, et sans que la technique existe, c'est notre ami Stanley Kubrick pour 2001. Il y a surtout cette séquence incroyable : l'acteur est prisonnier des extraterrestres dans un espece de salon Louis XV ou Louis XVI complètement décalé, et tu n'as pas une ombre portée L'éclairage vient du sol et des murs, ça donne une image complètement effrayante et fascinante ! C'est du 3D pur !
C'est un film de peintre. Je le revois aussi souvent que je peux Ce film est colossal ! Tu peux isoler n'importe quel plan c'est cadré au nombre d'or, ça correspond à une peinture tellement c'est bien éclairé et mis en relief

E& ; *Et tu vois une grande différence entre ces divers domaines ?*

Non, ce n'est pas du tout éloigné. Le probleme c'est de tout gérer Si je continue comme ça, à chevaucher en même temps le monde du cinéma et de la 3D, celui de la sculpture et de la peinture, de la bande dessinée... Mon seul souci sera l'embouteillage !

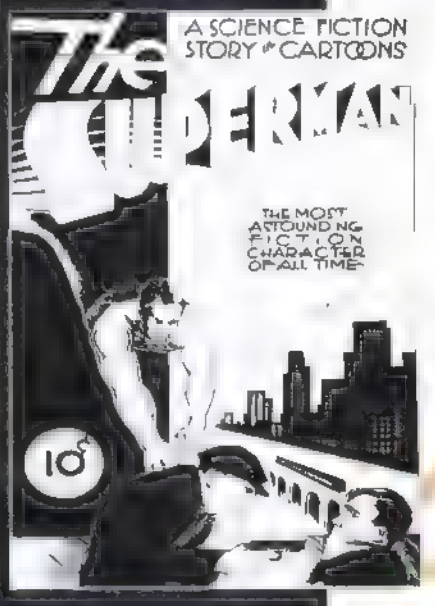
Voilà pour les aventures de M. Druillet !

Les six voyages de Druillet :

66 **Le mystère des Abimes**, premier Lone Sloane (*Losfeld éditeur*)
71 . **Elric le Nécromancien** *Pellucidar*
72 **Les six voyages** Lone Sloane (*Dargaud*)
Suivront, **Delirius, Yragaël**. **Urm le Fou**
73 **Vuzz**
74 Fondation de Métal Hurlant avec Moebius, Dionnet et Farkas **Mirage Lone Sloane 66**
76 **La Nuit**
78 . **Gail** Projet **Wagner Space Opera**
81 **Salammbô I**. *Dargaud*. **30X30 Druillet**, *Humanoïdes Associés*
82 **Vuzz II (Là-bas)**
84 Bronzes **Ital** et **le Dieu Noir** pâte de verre
86 . **Salammbô II, Carthage Le Shaman** pâte de verre **Bleu, l'enfant de la Terre.** (*A2 C+,*
88 **Salammbô III, Matho** Publication en poches (J'ai Lu et Dargaud Pocket) **Le Pavé**, suite du 30x30
89 Entame **Delirius II**, avec Jacques Lob **Nosferatu**, *Dargaud*
90 . Clip pour W Sheller d **Excalibur** 35 mn synthèse **Kazhann** long métrage
93 **La Bataille de Salammbô** spectacle multimédia pour la Géode en 70 mm
94 . **Manuel, l'enfant rêve** Avec Jacques Attali Stock
95 **Doisneau/Druillet : Paris de Fou** *Dargaud*
96 **Ring** jeu vidéo, *Cryo, Arxel Tribe* **Xcalibur** série synthèse avec *Gribouille, Ellipse Animation, FR2, Canal + et Motion International*
98 Réédition de **Salammbô**. *Albin Michel*
00 **Chaos** retour de Lone Sloane ! *Albin Michel*

Urm le fou, 75. *Dargaud*

Un des gardes du corps du sieur.



"C'est un oiseau ? C'est un avion ?... Non C'est Superman ! ". Combien de fois, depuis sa premièr apparition dans Action Comics en 1938, cette phras désormais célèbre a-t-elle été criée par des américain en danger ? Jerry Siegel et Joe Shuster auraient-il imaginé le succès qu'allait rencontrer leur héros

Comic-addicted

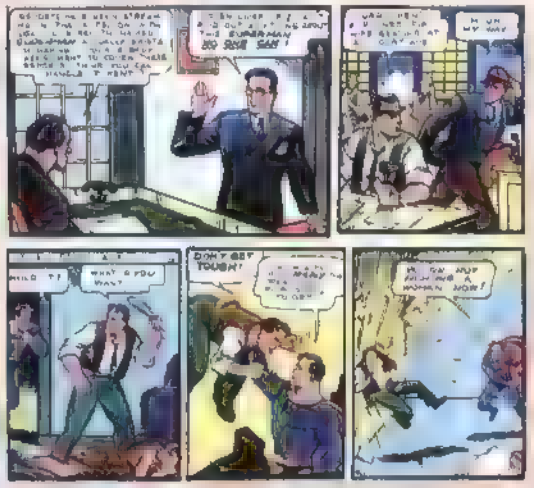
LA NAISSANCE D'UN MYTHE

LA VIE D'UN SUPERMEC

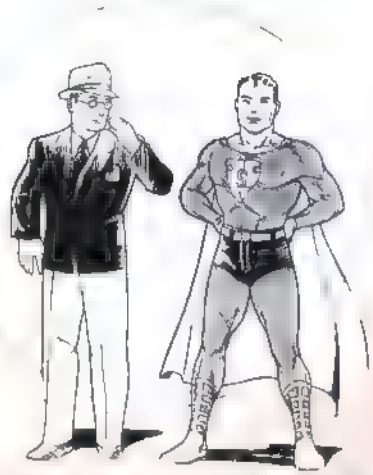
Et d'abord, qui c'est ce Superman ? Holala ! Je constate qu'il y en a qui n'ont pas suivi. Bien, un petit recapitulatif s'impose Superman n'est pas un homme comme les autres (non, ça ne vient pas de sa façon de s'habiller, encore que ..) puisqu'il vient d'une autre planete. Sa planète natale Krypton, a été détruite et son père, afin qu'il y ait des survivants de sa race, confiât le futur Superman à une fusée : direction la Terre.

La suite, vous la connaissez tous... Contée tant et tant de fois sur tous les supports imaginables, cinéma, télévision, jour naux, livres, radios, tous les médias se sont faits narrateurs de l'histoire du super heros. Aujourd'hui publié dans 5 men suels, l'homme d'acier est probablement le plus célèbre des héros de papier

Quelle idee de génie ce concept ! Qu'ils devaient être malin les créateurs d'une telle icone ! ... Il n'en est rien, aucun mercanti lisme chez ces jeunes gens simplement animés d'une même passion : la science-fiction. Nés tous deux en 1914, Joe et Jerry



Encadré, ce ne sont pas des cendres reconstituées et pourtant ça provient d'une cheminée !!!
à Voilà le super Superman qui défend la veuve et l'orphelin. Deux visages si différents... son signe astrologique ? Il est gémeau bien sûr !



se sont rencontrés à l'école en 31. Shuster vient alors d'emmenager à Cleveland, et Siegel s'empresse de faire la connaissance de ce nouvel élève qu'on présente à sa nouvelle classe comme étant un artiste. C'est le début d'une grande aventure

ERRARE HUMANUM EST...

La SF est alors très en vogue en quatrième des quotidiens, et les deux jeunes gens sont bien décidés à tenter leur chance. L'Amérique traverse alors la plus grande dépression qu'elle ait jamais connu c'est sans le sou qu'ils vont la traverser... Shuster dessinera même avec des gants, tant il fait froid dans son appartement. En 1932, las de leurs infructueuses tentatives auprès des grands titres de SF d'alors, ils se lancent dans la publication de leur première oeuvre, un petit fanzine intitulé simplement "Science Fiction". Sur le modèle des Pulps, peu onéreux à produire, Joe et Jerry imitent les belles couvertures couleurs des publications professionnelles. Dès le troisième numéro, Jerry y integre une histoire de son cru : "The reign of the superman", mais l'ombre du sauveur est encore loin..

Le premier surhomme, Bill Dunn, est l'antithèse de notre gentil kryptonien. Il est terrien, et malintentionné. Les rayons d'une météorite ont fait de lui un être aux capacités psychiques hors du commun mais il utilise son pouvoir pour tenter de dominer et d'asservir la planète. Une fois ces cruels desseins détournés

le duo d'auteurs quitte la prose illustree du magazine, qui expire avec son cinquieme numéro, pour tourner un regard plein d'interêt vers un nouveau medium : Le comic book vient d'apparaître !

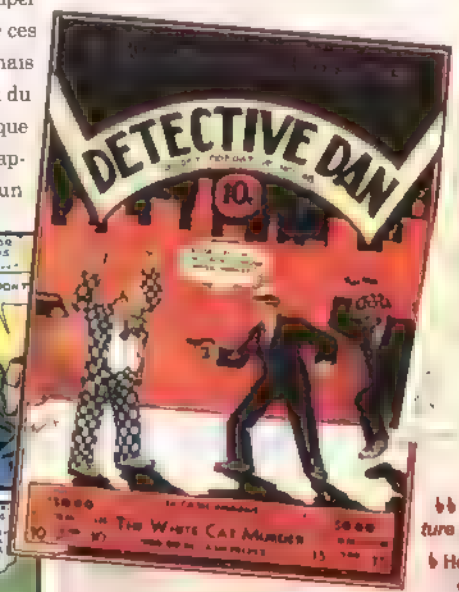
La formule intrigue imédiatement nos deux acolytes, mais il n'est alors pas question d'éditer autre chose que des séries deja parues. Cependant la solution n'est pas loin. A Chicago, le groupe Consolidate Book Publishing produit lui aussi un comic book "Detective Dan : Secret Operative n°48" Les pages interieures en noir et blanc, mais on y trouve des histoires originales et non des réimpressions Siegel et Shuster voient là une chance inesperée de pouvoir retravailler sur leur personnage. Si les aventures de Dan ne sont pas satisfaisantes, l'éditeur envisagera de remplacer la serie par une histoire de Superman. Très enthousiastes, Joe et Jerry travaillent sans relache et produisent une nouvelle histoire, une nouvelle version du héros. La couverture affiche fierement : "Une histoire de science fiction en bande dessinee" et "le plus étonnant personnage de fiction de tous les temps", un "super homme". Ce nouveau personnage n'a pas de super pouvoirs, mais une excellente condition physique et une honêteté inaltérable

Cette version édulcoree de la premiere ne sera jamais publiee Le succès de Dan sera tel qu'il trouvera une place dans les journaux, et la serie se pourvuivra pendant dix ans sous le titre Dan Dunn. L'échec est cuisant. Fou de rage et de desespoir, Joe Shuster se jure de ne pas retravailler pour un comic book, et brûle toutes les pages de cette aventure .. Retiree du feu in extremis par Siegel, seule la couverture subsistera

...PERSEVERARE...

En 1934, Siegel opte pour une nouvelle forme de héros le super héros. Le nouveau superman sera un mélange balancé de ces deux prédécesseurs. Les super pouvoirs sont de retour, mais cette fois-ci, ce sont plus les traits physiques que mentaux du personnage qui sont appuyés. C'est également à cette date que Superman se voit octroyer un passé d'extraterrestre (qui rappelle les radiations du premier). On le dote également d'un costume semblable aux costumes utilisés dans les cirques. C'est alors assez répandu pour les habitants d'un espace lointain, comme le Flash Gordon de Alex Raymond qui vient de naitre, cette même année, dans un pulp. Cape et collants de couleurs vives le rendront plus remarquable visuellement et moins sinistre. L'aspect extraterrestre du personnage lui confère également un aspect universel
Une autre bonne idee est de contrebalancer le coté trop puissant du personnage avec une identité double : il sera Clark Kent aux yeux du monde. Ceci rappelle un peu le film "le Masque de Zorro" de Douglas Fairbanks. La plupart des héros de l'époque ne sont que des aristos fortunés qui prennent en charge la lutte contre le Mal, Superman, lui, sera un travailleur : un simple journaliste autonome mais subalterne Pour le rendre plus humain, il est affublé de quelques defauts. À l'image de Jerry, son créateur, Superman est terriblement timide, myope et socialement peu à son aise. Qui pourrait voir en ce Clark Kent peu remarquable un héros infaillible ?
Mais ce troisieme visage de Superman, approfondi, ne trouve pas plus d'editeur que les deux precédents. Il n'y a pas de place pour lui. Par contre, en 1935, Jerry et Joe decrochent leurs premiers jobs rémunerés : "Henri Duval of France" qui vit 4 episodes, puis "Doctor Occult" qui se bat, une page durant, contre un vampire. A la suite de quoi, Siegel offre Superman à Weelher-Nicholson en 1938, qui devient Action Comics peu après

La suite fait partie de l'histoire de la BD Comment, après de tels deboires, ce personnage est devenu un mythe ? La chance ne peut pas toujours manquer



Couverture de *Adventure comics* # 16 de Juin 37.

Henri Duval tue un Robin des bois pour une belle Demoiselle... le monde est injuste.

Couv de Detective Dan. ces quelques feuilles de papier qui eurent un gout si amer pour Jerry et Joe.

Le Clark Super nul... Je vous en avis parlé... le voilà illustré. Je ne vous avais pas menti, il fait preuve d'une parfaite diplomatie, mais la brute qui lui fait face ne comprend pas les mots de plus de deux syllabes... Dommage pour le tact !!

Comic-addicted...

PROMETHEA

Alan Moore
J.H. Williams III
M. Gray- Todd Klein

Loin du mythe du Titan Grec, Promethea est une légende urbaine suffisamment mystérieuse et passionante pour inspirer une these à Sophie Bangs. Un seul souci, cette icone salvatrice se révèle d'autant plus présente que l'on croît en elle .. Et en cette fin d'époque, la pauvre Sophie risque de découvrir à ses dépends qu'il aurait été préférable qu'elle n'étudie pas tant le sujet !

Orchestré de main de maître par Alan Moore, l'homme des *Gardiens* et de *V pour Vendetta* entre-autres, la série féminine d'ABC (le label de Moore) est un voyage dans notre imaginaire qui n'est pas sans rappeler celui de Tim dans *Books of Magic*. Les planches jouent avec nos sens, l'univers décalé est un plaisir de découvertes. Indubitablement, Promethea est l'*Alice au pays des merveilles* du XXe Siecle

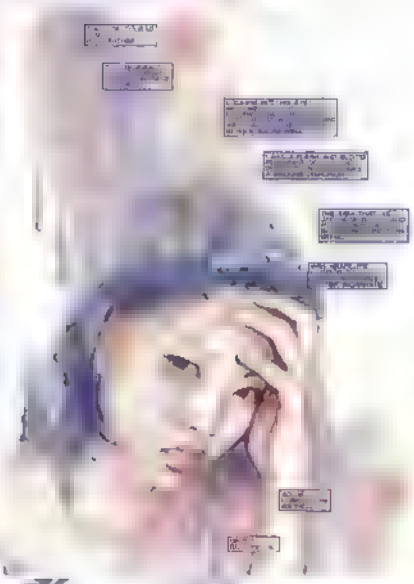
Promethea
DC COMICS , Wildstorm
America Best Comics, 99

DAVID MACK

Avez vous tourné la tête ou est-ce la page qui vous joue des tours ?

Une case se plie,
se déforme et s'envole...
Un papillon,
des sensations,
vous ne rêvez pas...
Vous lisez...
Vous venez d'entrer
dans un autre monde.
Les mots sont devenus
bruits, couleurs et
images ; l'histoire
s'écrit avec vous...

DAVID MACK



A 26 ans, David Mack est déjà un incontournable. Talent précoce et novateur, il écrit aujourd'hui la bédé de demain.

Durant ses années d'études, Mack étudie l'anatomie, la sculpture, le théâtre, la photographie, beaucoup d'histoire mondiale et d'histoire de l'art mais aussi des matières beaucoup moins conventionnelles comme la philosophie et la psychologie, et bien sûr la langue japonaise. Son souci de la perfection et de compréhension du corps humain le pousse à exécuter des dissections afin de comprendre l'anatomie. En 1994 alors qu'il est toujours étudiant, le premier Kabuki est publié. L'histoire, celle d'une jeune espionne asiatique au passé trouble et traumatique, va très vite devenir un terrain d'expérimentations graphiques, c'est le début d'une étrange saga qui n'a pas fini de faire parler d'elle.

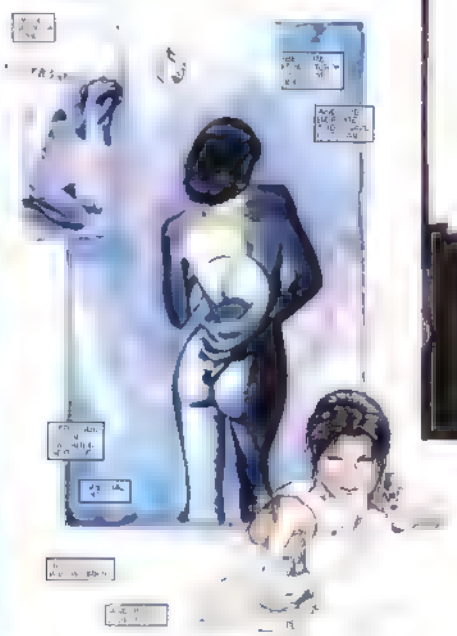
LA VOIE DU GUERRIER

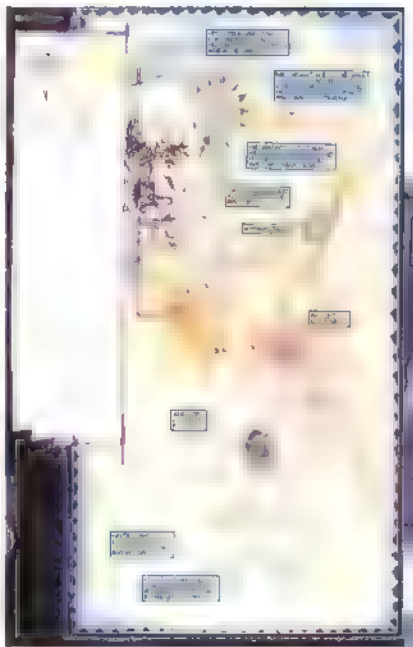
En 1990, alors de sa dernière année de lycée, David découvre le travail de *Mike Parobeck* à travers "**El Diablo**" édité chez DC grâce à un instructeur qui était venu promouvoir une école d'art de Cincinnati avec une collection de réalisation d'anciens élèves (Parobeck a travaillé pour de nombreuses séries comme *Justice League* mais s'est surtout fait connaître pour son travail sur *Batman Adventures*. Il fut aussi l'un des designers des séries animées de *Batman* et de *Superman*). David Mack entreprend de se procurer l'adresse de Mike et lui envoie trois pages de son comic book en lui demandant des suggestions. Mike lui répond avec une lettre très construite et très expressive lui demandant de tout lui envoyer. A partir de là, il lui dit quels artistes et quels livres étudier, et construit une critique de tout ce qu'il lui envoie, en lui parlant des domaines dans lesquels il voit des améliorations et ceux dans lesquels David doit s'affiner. Cette correspondance dura des années après la parution de son premier comic.

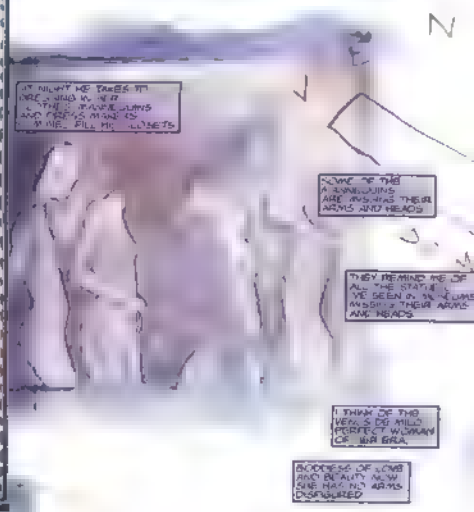
La seconde rencontre qui va être déterminante pour sa future carrière a lieu à l'Université. Il y fait la rencontre de *Takashi Hatton* en classe de dessin de modèle vivant et en classe de peinture. Ils partagent la passion du karaté. Takashi et David passent de plus en plus de temps ensemble, David l'aidant dans ses travaux et en anglais et Takashi lui apprenant le japonais. Les nombreuses réunions chez Takashi avec des étudiants étrangers et japonais donnent à David l'opportunité de parler tous les jours le japonais. Peu à peu David apprend les us et les coutumes de la culture japonaise et se prend de passion pour ce monde qu'il découvre.

FORME DE PAPIER

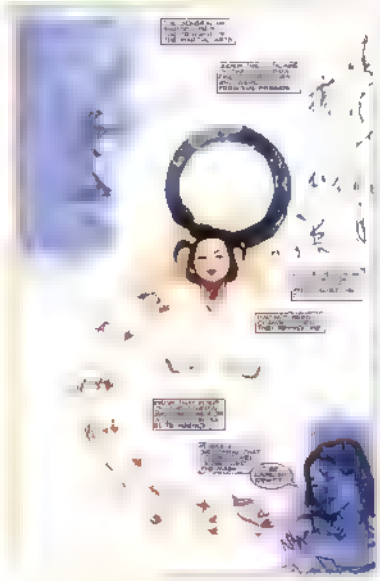
En décembre 1993, le tout premier épisode de Kabuki est dessiné dès sa publication, en 1994, les lecteurs découvrent une histoire, où se mêlent drame et poésie, passé et présent. Mack écrit et dessine avec une rigueur et une maturité qui






SOME OF THE ANUNNAQUINS ARE MISSING THEIR ARMS AND HEADS
THEY REMIND ME OF THE STATUE WE SEEN IN THE LOUVRE MISSING THEIR ARMS AND HEADS
I THINK OF THEM AS MILO PERFECT WOMAN OF HER ERA.
GODDESS OF LOVE AND BEAUTY NOW SHE HAS NO ARMS DISFIGURED

surprend vu son age, avec toujours un souci de la perfection quasi obsessionnel qui le pousse sans cesse à étud er Il donne une vie et une âme à son œuvre Les personnages ont de la profondeur, des sentiments résolument humains Kabuki n'échappe pas à la regle elle en est même e vecteur princ pal. Au fur et à mesure que l'histo re se déroule, le lecteur devient plus proche d'Ukiko et se plonge avec elle dans ses songes ses pensées et sa vie Les sentiments les impressions nous sont communiqués avec force et poésie. Le passé vient percuter le présent afin de nous émouvoir dans un Japon marqué par la haute technologie, presque froid et dénué d'émotion Si l'atmosphère est froide les personnages en ressortent d autant mieux, ils contrastent avec les décors La séparation entre la vie privee et les activités professionnelles des membres du nô sont clairement distinctes, à tel point que les membres ne se connaissent que sous les traits de masques leurs identités sont des secrets d'État Mais sous ses masques transparaissent les personnalités et, malgré les traits figés de ces visages, des amitiés se forment et s'éclipsent



SOUVENIR ET RÊVES

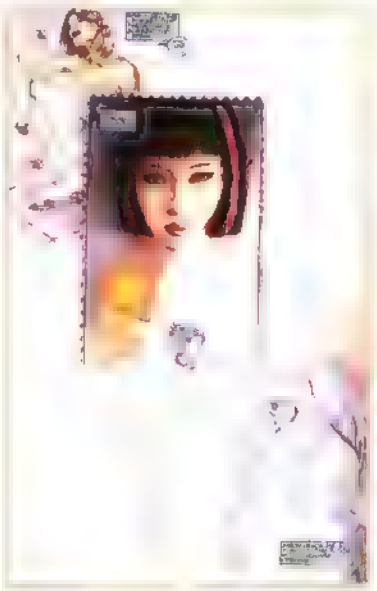
La mémoire aussi est source d'émotion ; parfois proche, parfois lointaine, elle est source de plaisir et de peine Kabuki se souvient avec horreur de son père et se fait une image quasi divine de sa mère qu'elle n'a connue que par les paroles de son grand-père. La dualité entre son père et sa mère fait tout de suite penser à la dualité entre l'homme et la femme, le soleil et la lune (Tsukiko), le bien et le mal

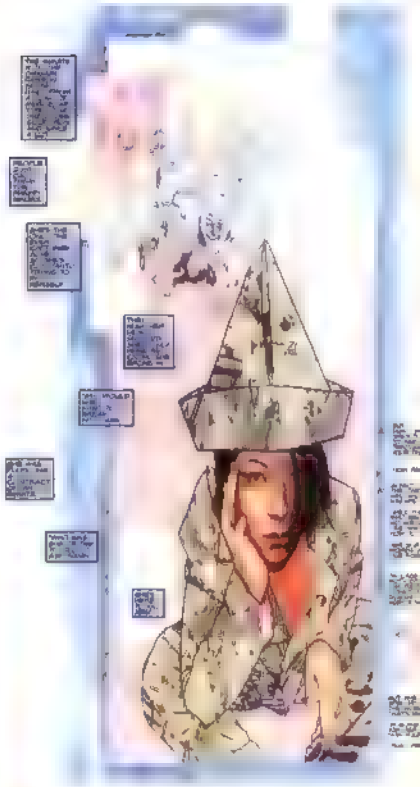
DAVID MACK

La quête de la pureté se retrouve également à travers l'**origami** que pratique Akemi. Comme pour l'origami, Kabuki se métamorphose pour que, de sa matière brute, puisse jaillir un être nouveau et pur, mais la transformation s'annonce toujours douloureuse, elle y perd parfois d'elle-même. A l'image du chat de la légende, elle meurt pour pouvoir renaître mais la nouvelle vie n'est pas celle escomptée. De nouvelles épreuves l'attendent d'ores et déjà mais peut être est-ce pour la conduire à la sagesse.

THEATRE DE MARIONNETTES

Mack aime aussi jouer avec les contradictions. Le **Kabuki**, théâtre populaire japonais, et le **nô**, théâtre réservé aux classes aisées de la société japonaise font partie intégrante de l'histoire ; ces théâtres exclusivement joués par des hommes, sont ici remplacés par des actrices qui, sous l'apparence de geishas, jouent le double rôle de prévention et de répression. Comme le Kabuki et le nô qui comportent tous les deux un nombre précis de pièces, le domaine d'actions des membres du nô est parfaitement défini ; leurs rôles, leur missions sont dictés par le chef du nô et comme pour les pièces de théâtre il semble inconcevable de s'en écarter. Kabuki, Scarab et les autres exécutants ont un rôle de prévention à travers le caractère mythique des personnages qu'elles incarnent avec de fréquents passages à la télévision japonaise, et un rôle de régulation de l'équilibre fragile, du statu quo, qui s'est instauré entre le gouvernement et le milieu du crime organisé.





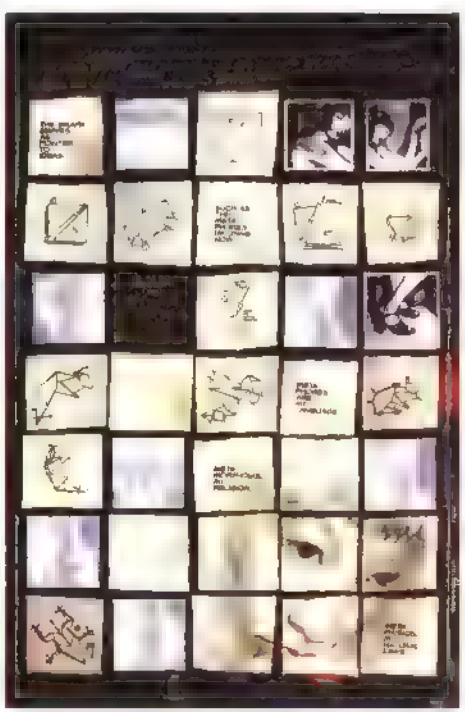
Ci-dessus, Unknown, qui a hab ué de journaux plus. Comble du détail, les hab ts sont de vér tables mangas, regardez

"Akemi est la prem ère personne qui accepte Kab ki sans le mas que

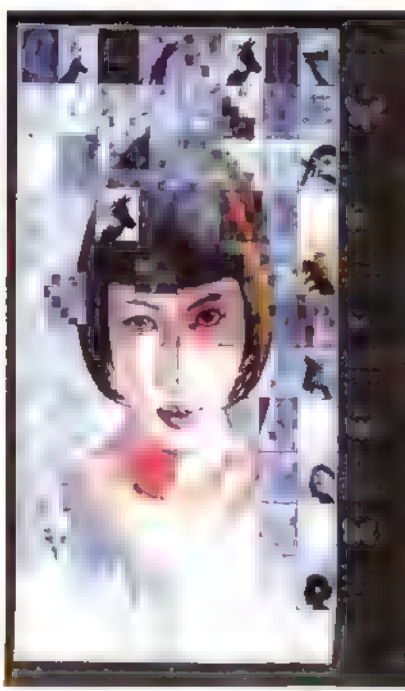
"Mack ne se sent pas attaché aux lois du réa lisme, il a prouvé qu'il comprenait les lois d l'illustration réaliste et il les courbe, les bri presque lorsqu'il les ajoute à l'histoire...

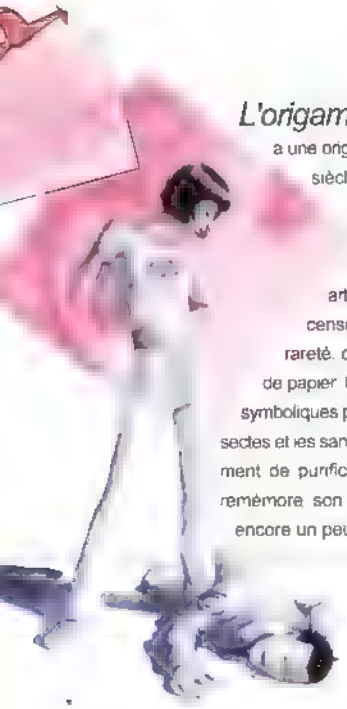
CALLI-GRAPHY-LOGIE

Outre le nô, le Kabuki et l'origami, les représentations artistiques apparaissent sous de nombreuses formes. Si les allusions à Degas ou à Léonardo Da Vinci ne manquent pas, Mack reconnaît aussi comme influences majeures Piet Mondrian, Gustav Klimt et Vincent Van Gogh.



Origami, nouvel emploi ou ombres chinoises





L'origami, ou l'art du papier plié

a une origine ancienne qui remonte avant le VIIe siècle. A cette époque, on avait coutume d'offrir aux kamis, ou entités supérieures du shinto, des étoffes pliées que l'on accrochait aux branches d'un arbre sacré dans lequel les kamis étaient censés résider temporairement. Vu leur rareté, on en vint à leur substituer des feuilles de papier. Ces gohei, représentants des offrandes symboliques, prirent de nombreuses formes selon les sectes et les sanctuaires et furent utilisés comme instrument de purification. Kabuki, par cette pratique se remémore son enfance à l'époque où il existait encore un peu de pureté en elle.

pour la peinture, Akira Kurosawa pour le cinéma et William Shakespeare pour la littérature. Ainsi il est sous l'influence de Frank Miller et de Mike Mignola lorsqu'il produit "**Fear the Reaper**". Chez Mack l'art apparaît aussi à travers la danse. Les valses tournent, les mouvements se décomposent et Ukiko apparaît, telle une ballerine de Degas. Même les combats semblent chorégraphiés comme des ballets pour former un désordre ordonné.

Son exploration de la tradition japonaise se combine à un savant dosage où l'imagination se mêle à la violence et au psychodrame. Taches ou jets sanglants, hachures frénétiques ou dessins d'enfants, Kabuki trouve inévitablement la voie pour nous surprendre, nous bouleverser, surtout si l'on est biaisé par la prévisibilité des comics. Utilisant une approche qui mêle la cinématique au surréalisme, Mack a forgé une nouvelle syntaxe visuelle dans une forme d'art souvent privée de changement.

SOUS-ENTENDUS

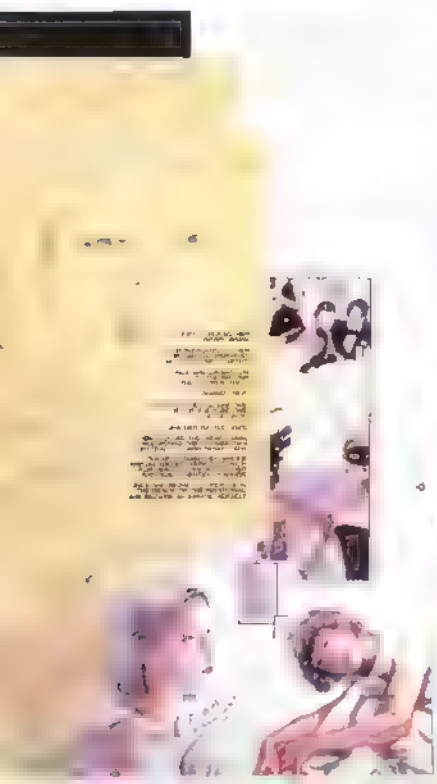
Sa philosophie portant sur la manière de conter une histoire n'est pas de dire au lecteur ce qui va se passer ni même de le montrer, comme le font beaucoup d'artistes, mais c'est de leur révéler l'histoire. Cette révélation est provoquée par un unique système de conte qui unifie les symboles, les icônes, le graphisme, et des images obsédantes en une synthèse du langage visuel. Il est intéressant de noter que Mack ne se sent pas attaché aux lois du réalisme, il a prouvé qu'il comprenait les lois de l'illustration réaliste et il les courbe, les brise presque lorsqu'il les ajoute à l'histoire.

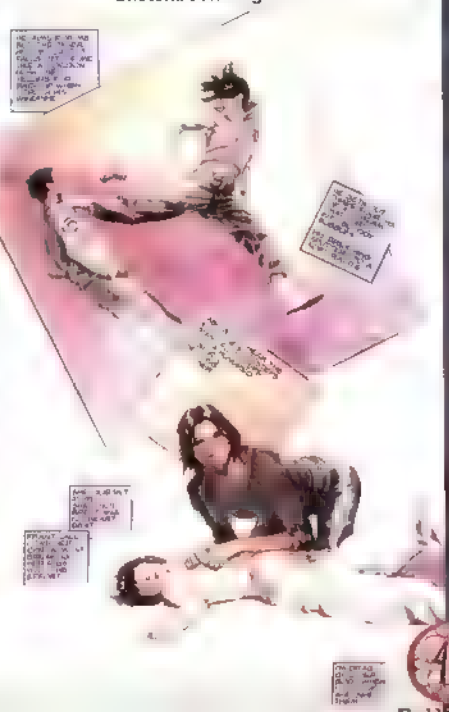
David intègre directement la langue japonaise dans son histoire. Composé de différents styles selon le genre, l'âge, le milieu professionnel et la position sociale, le japonais compte trois alphabets : l'**Hiragana**, le **Katakana** et le **Kanji**. Le Kanji, issu de caractères chinois, est très présent dans la bande dessinée. Kabuki se compose de trois caractères : ka, bu et ki qui se traduisent littéralement par chanson, danse et action. Mack porte le concept de langage à un nouveau degré. Dans Kabuki, chaque corporation et chaque groupe social a son propre langage, basé sur le jargon et l'argot de l'organisation. Cela donne à chacune ses propres secrets de famille. Les agents du nô parlent avec le langage du nô, les employés de la chaîne de télévision Snow parlent avec le langage Snow.

François DELVAL

- **KABUKI** : (*Image Comics*)
Fear the reaper.
Dance of death.
Circle of blood 6 numéros
Color special (traduit par ***Songe*** chez *Génération Comics*,
Dreams of the dead. (***Songe*** 2e partie)
Masks of the Noh 4 numéros
Skin deep 1.
Overstreet's Fan edition.
Skin deep 2 et 3.
Kabuki, Série régulière
9 numéros actuellement
Kabuki 1/2 (*Wizard Press*)
Kabuki agents : Scarab, 1 à 3 (scénario de D Mack, dessin de Rick Mays)

- Autres contributions ou projets :
Vision.
Frank Frazetta Magazine 1.
Devil's Requiem.
Grendel Black White & Red 2, *Dark Horse*)
Daredevil 9 à 12 scénario de D Mack dessins et encres de Joe Quesada et Jimmy Palmiotti (*Marvel Knights*)
Sketchbook Magazine 1





DAVID MACK

Le maître des masques : Entretien avec David Mack

E : Nous avons vu de nombreux peintres et auteurs apparaître dans les pages de Kabuki, comme Degas, le moine Toba, Tezuka et bien d'autres... De plus tu sembles aimer la musique et le piano. Les partitions présentes dans tes planches sont-elles toutes des morceaux existant ?

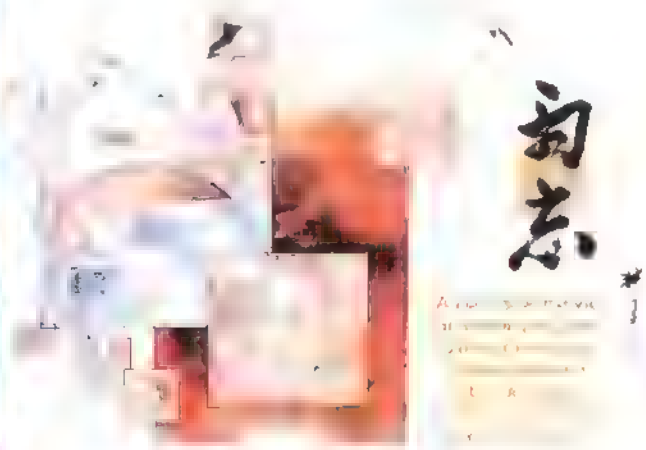
Tout à fait ! J'utilise des morceaux spécifiques lorsqu'ils peuvent ajouter à l'atmosphère que je veux donner à une scène. Lorsque je le fais je crédite l'auteur soit sur la page soit en fin de bouquin. Les partitions dont vous parlez sont sans doute celles de Kabuki 5. La majeure partie de celles-ci sont *La chevauchée des Valkynes* de *Wagner* (ce qui nous ramène à la musique que Kabuki pouvait entendre jouer par le Général quand son visage a été défiguré) Il y aussi une page de ce numéro où deux spirales musicales s'élèvent d'un piano et se mêlent en double hélice à la façon de l'ADN. Ces deux rubans/portées sont la Chevauchée et l'Hymne national japonais. Dans le contexte de la page soutenus par le texte je pense qu'on peut voir la profondeur que ces morceaux musicaux ajoutent à mon message. Le choix des morceaux, leur rythme, mais aussi la présentation graphique des notes de musique apportent différents degrés d'interprétation. Celles-ci peuvent aller de l'ordre au chaos ou surgir en spirale géométrique dans la métaphore récurrente de l'entrelacement de deux aspects séparés. Elles sont synonymes de l'essence de Kabuki, de son sang mêlé ; d'où la double hélice et les deux genres musicaux. Les Valkynes représentent son voyage de vie à trépas puis son retour. On peut aussi y lire la partie d'elle qui est balafrée. L'hymne représente le côté du masque, les éléments de sa vie précédente où on l'a éduquée dans le patriotisme, préparée au devoir national pour lequel elle fut enrôlée sous les drapeaux.

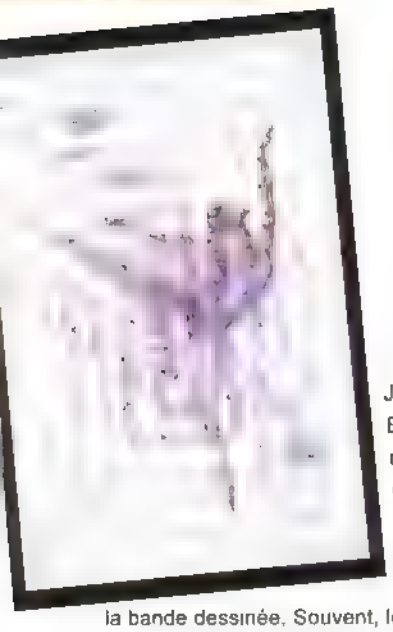
E : Quels sont tes intentions, tes objectifs quand tu commences une histoire ?

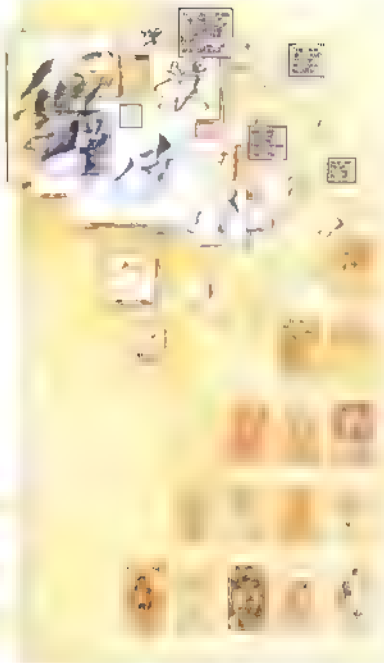
Pour répondre à cela, il faut que j'explique pourquoi j'ai choisi de faire des comics plutôt que de raconter des histoires par n'importe quel autre media. J'ai toujours aimé beaucoup de formes artistiques. Toute ma vie, j'ai dessiné, peint, écrit des histoires, sculpté, joué des pièces etc. je le faisais étant enfant. En grandissant, (en High School), j'ai continué à travailler ces dons, et je me suis découvert encore d'autres intérêts. Quand j'ai soumis mon dossier pour une bourse d'étude, j'ai pu y inclure une grande variété de disciplines. L'élément final en était un comic book que j'avais conçu et c'est en l'élaborant que j'ai réalisé que ce format permettait d'inclure tous les autres mediums. La bande dessinée est alors devenue ma façon d'unir tous mes centres d'intérêt sous une seule forme artistique.

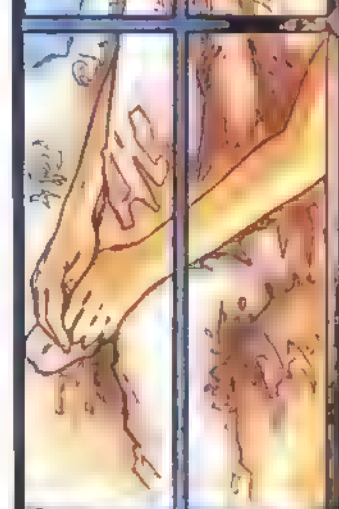
En fait, j'ai décroché mon premier boulot payé dans le comic dès mon premier semestre au College, et je n'ai pas cessé de travailler sur la bande dessinée durant toute cette scolarité. J'ai créé Kabuki comme un livre, non seulement pour incorporer ces différents medium, mais aussi ce que mes cours d'histoire, de japonais, de philosophie ou de Karaté m'apprenaient. De plus, je voulais exprimer, à travers mes métaphores, mes propres expériences.

"À l'université, on m'a enseigné que le design graphique était une "synthèse du verbe et de l'image", c'est de cette façon que j'aborde la bande dessinée..."







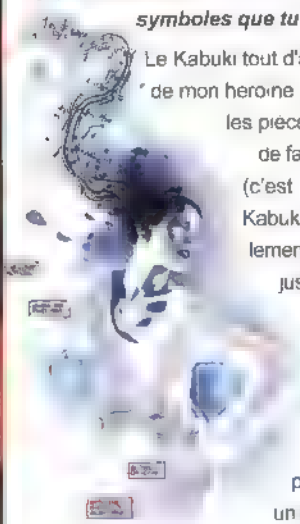


J'ai proposé Circle of Blood pour ma thèse. On m'a enseigné que le design graphique était une "synthèse du verbe et de l'image". C'est de cette façon que j'aborde la bande dessinée. Souvent, les gens mettent l'accent sur le dessin ou le scénario. Ils aiment créer des étiquettes pour placer les auteurs dans tel ou tel bocal. Toute ma philosophie repose sur l'**intégration** et non sur la ***ségrégation***. Le texte et l'image doivent n'être qu'un. On ne doit pas pouvoir isoler l'un de l'autre. Le dessin est l'histoire, les mots font partie du dessin. Cette une des raisons pour lesquelles j'intègre des Kanji dans mes pages. Les symboles japonais sont similaires à des mots, ils ont un sens, mais ils sont aussi des images graphiques. Ils sont le mariage parfait du texte et du dessin. Mes mots, mes images, mes collages, mes compositions et mes rythmes doivent être intégrés au point de former un nouveau langage propre.

Le but de mon travail sur Kabuki n'est ni l'**expression**, ni l'*intégration*, mais principalement, la ***communication***. Le livre est conçu pour être une expérience interactive avec le lecteur. Les pages ne sont pas vraiment finies tant que le lecteur ne les a pas complétées dans sa propre tête.

Le rythme de l'histoire est une forme de musique. Dans le découpage des scènes, il y a des hauts et des bas, des crescendos, des parties calmes et d'autres plus bruyantes. Mais les notes de musique sur la partition n'atteignent leur potentiel qu'une fois que le musicien les joue pour de bon. Il en est de même avec mes planches. Les pages sont construites de façon à ce que l'action soit incomplète sur le papier. C'est un guide que le lecteur doit suivre dans son esprit. La véritable magie de mes histoires ne se réalise pas sur la feuille, mais dans la tête du lecteur. De plus, je ne méprise pas celui qui lit, je n'insulte pas son intelligence comme tant de comics le font. Je lui donne assez pour qu'il use de sa tête pour décrypter l'information et qu'il en complète le sens. Quand il l'a lue, alors l'histoire devient une partie de lui et il la garde. Ça le hante. Pour finir, l'expérience doit intégrer un effort de la part du créateur aussi bien que du lecteur d'où la ***communication***. Et un nouveau **langage**.

E. : ***Tes personnages sont très liés à certains arts traditionnels japonais, comme le nô, le Kabuki ou l'origami. Quels sont les symboles que tu y as cachés ?***



Le Kabuki tout d'abord, fait partie de l'histoire de la mère de mon héroïne, de son passé dans les camps. De plus, les pièces du Kabuki sont souvent des histoires de fantômes, de vengeance de morts injustes (c'est une façon de lire **Circle of Blood**). Le Kabuki est un drame artistique (signifiant littéralement chant, danse, drame), ce que j'ai voulu justement faire de mon histoire.

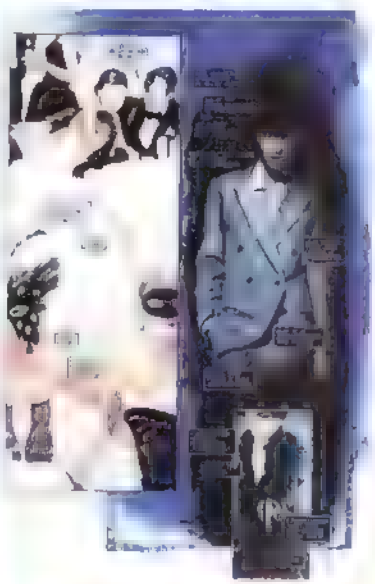
Le nô est le style de théâtre dans lequel les acteurs portent des masques pour définir leurs ***rôles***. J'ai pensé tout naturellement faire le nom d'une société dont les agents portent un masque. Bien sûr ce dernier est un élément central des livres.

Quant à l'origami, c'est Akemi qui la introduit. Littéralement "papier plié", il représente la transformation et la **métamorphose** dans l'histoire. Il est plié de deux dimensions en trois. Kabuki doit littéralement créer une nouvelle dimension à son identité. Akemi est son guide, le catalyseur nécessaire pour qu'elle se transforme.

Elle échappe à ce que l'on a fait d'elle et devient un individu conscient de lui-même. En plus d'être un nom japonais réel, Akemi est la prononciation phonétique d'"**alchimie**", l'art ou la science des transformations. La première créature de papier était une phalène, un papillon de nuit, symbole de la re-naissance et de la métamorphose.

E : *Kabuki est très différent des autres comics. D'où pars-tu ?*

Je voulais raconter une histoire très personnelle et souvent autobiographique. Mais je n'étais pas prêt à raconter directement ma vie, je voulais le faire au travers d'un autre personnage. Lorsque la plupart des artistes font ça, ils créent un avatar qui n'est qu'une version idéalisé d'eux même. J'ai donc décidé de prendre le contre-pied de cela et j'ai conçu le plus d'éléments possibles à l'opposé. J'ai fait de mon protagoniste une femme, et j'ai transposé mon écriture au travers du regard d'un autre sexe, d'une autre race, d'une autre culture, d'une autre géographie. J'ai changé autant que possible les faits physiques. De cette façon, j'ai conservé l'essentiel, la vérité universelle. L'essence au travers de la métaphore.



E : *Kabuki a énormément évolué, d'abord en noir et blanc pour devenir ce qu'on lit maintenant...*

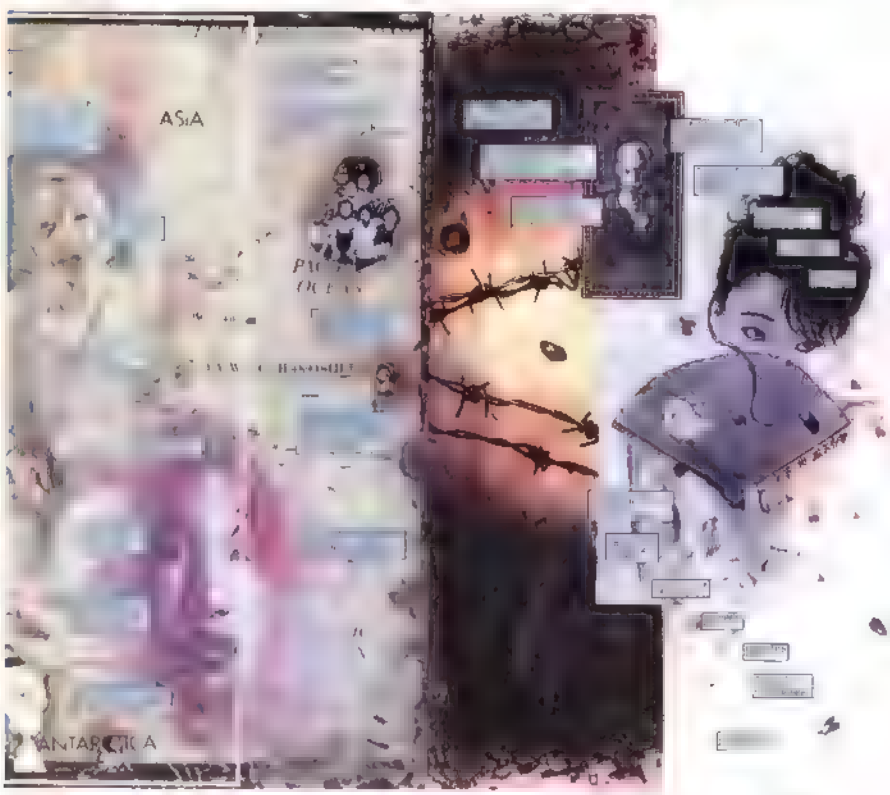
Je commence toujours par l'histoire. Puis je conçois un style graphique et un choix de medium qui supporteront au mieux ce que vois pour créer l'ambiance adéquate. Circle of Blood a lieu autant dans le passé que dans le futur. J'ai choisi le noir et blanc parce que ça a un côté intemporel. C'est comme de regarder des photos noir et blanc, elles sont figées dans le temps et te transportent instantanément à une autre époque. Le cinéma utilise ce procédé avec d'excellents résultats, dans *La liste Schindler, les sept samourais, Raging Bull ou Elephant Man*. Et puis, je voulais que le début de mon histoire soit accessible à de nouveaux lecteurs. Je savais que j'allais apporter quelque chose de différent au langage inhérent au comics, mais je devais le faire graduellement pour supporter l'histoire plutôt que de distraire le lecteur. Alors, dans le premier Kabuki, j'ai employé mon style d'une manière accessible à celui qui a une certaine expérience de lectures plus "courantes". Numéro après numéro, la narration s'est peu à peu déformée et a amené le public, pas à pas, dans mon monde.

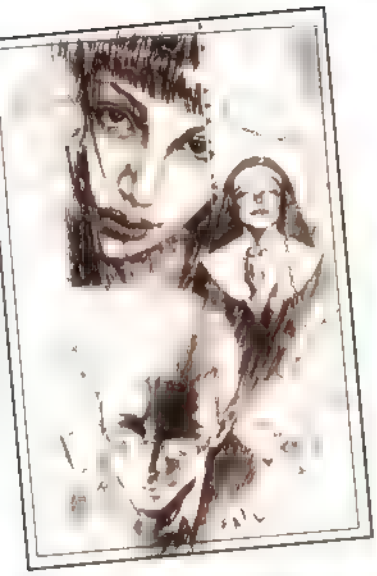
E : *Tu apportes une façon de composer tes planches très originale, la forme des cases est partie prenante de ta narration, comment l'élabores-tu ?*

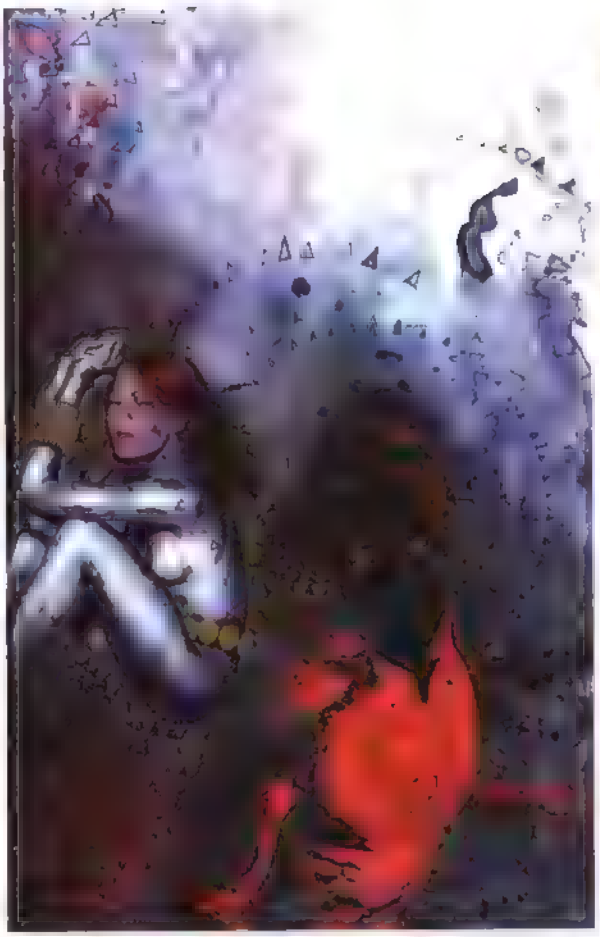
Je compose ma planche, non seulement visuellement, mais aussi pour qu'elle soit une métaphore de ce qu'il s'y passe. Par exemple, si mes personnages sont en train de résoudre certaines questions difficiles, je vais concevoir mes cases en forme de pièces de puzzle. S'ils tentent de comprendre comment sortir d'une situation, je vais donner à ma page la forme d'un labyrinthe. Tous ces éléments supportent et renforcent ce qu'il se passe dans l'histoire. Il ne faut surtout pas distraire la lecture par un motif qui s'éloigne du sens de l'histoire. Elle passe avant ! Tout le reste s'installe autour de cette idée centrale.

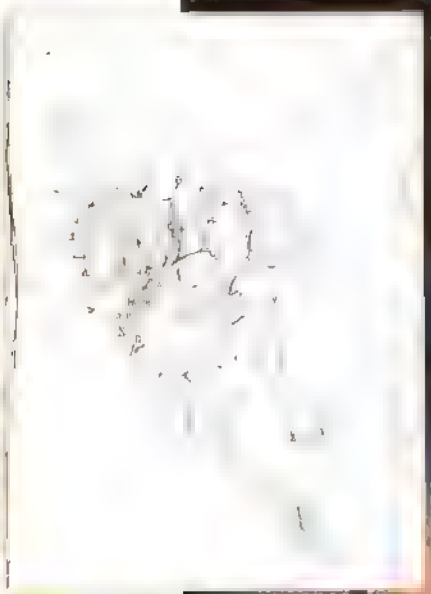
E : *Tu utilises les associations d'idées à un point rarement égalé en bande dessinée...*

J'intègre un objet associé à un événement particulier. C'est souvent une image associée au passé de Kabuki. Si l'objet est bien lié, il devient une **icone**. On peut ne pas remarquer l'association dès le









départ. Mais quand l'icone est représentée de nouveau dans un nouveau contexte, son sens devient clair et l'objet devient plus important que sa valeur intrinsèque. Vois, par exemple, les faucilles, la demi statue de Jade, les créatures de papier d'Akemi, le design dans le drapeau japonais, la lune croissante, le soleil, la cicatrice, le masque, la larme, le doigt manquant.

E. : *Tes personnages portent un masque qui a une identité propre. Le porteur peut changer, il y a toujours quelqu'un derrière lui. Cette dualité, que l'on peut retrouver chez Superman qui n'est pas tout à fait Clark Kent, est sublimée dans tes histoires...*

Le masque est une métaphore très puissante. Toutes les cultures du monde l'utilisent dans une forme ou une autre. De plus, au sens figuré, chacun de nous en porte un au quotidien, dans sa vie sociale.

Dans le cas de Kabuki, son visage est balafré. Elle se sent laide, défigurée, incapable d'interagir avec la société ou même de ressentir des émotions. Le masque a en même temps un sourire et une arme : des émotions qu'elle ne peut éprouver sans lui. Il n'y a qu'au travers du masque qu'elle est à l'aise vis à vis des autres. Il n'y a que derrière lui qu'elle se sent en contrôle de la situation. L'identité qu'elle a sous le masque est soit crainte, soit adorée. Dans les deux cas, elle ressent le contrôle que cela lui apporte.

E. : *La plupart de tes personnages, sont incomplets, il leur manque quelque chose. C'est évident avec les membres du nô, mais même lorsque tu as commencé d'écrire Daredevil, tu lui as fait rencontrer une femme sourde, Echo. Pourquoi ? Est-ce encore une métaphore, ou y a-t-il une explication psychologique à cela ?*

Les deux, je pense. En fait DD étant aveugle et ressentant le monde d'une façon différente des autres, il est très détaché de ceux qu'il fréquente. Et, je ne peux m'empêcher d'apporter mon opinion dans mon écriture. J'écris au mieux d'après mes expériences. La leçon pour moi dans cela, c'est de prendre ce qui vous tient à l'écart, ce qui vous différencie des autres, ce qu'on considère comme un défaut, une imperfection et tourner cette faiblesse en une force. C'est une partie de mon message.

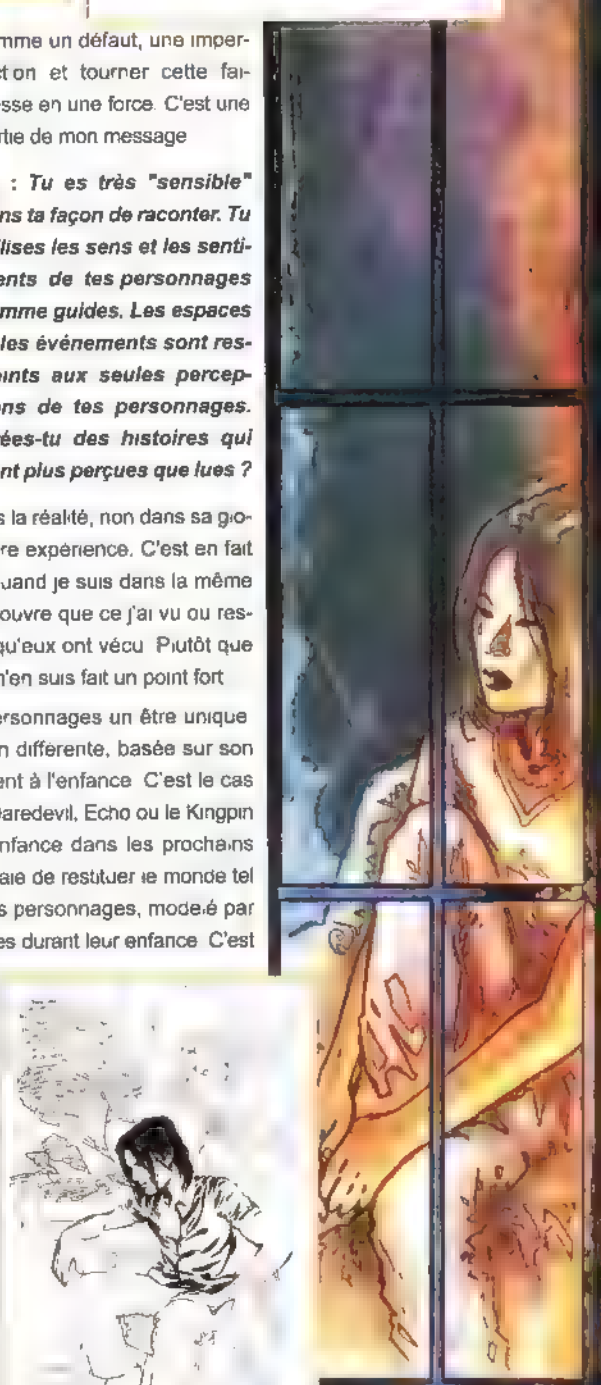
E. : *Tu es très "sensible" dans ta façon de raconter. Tu utilises les sens et les sentiments de tes personnages comme guides. Les espaces et les événements sont restreints aux seules perceptions de tes personnages. Crées-tu des histoires qui sont plus perçues que lues ?*

Oui. Mais nous percevons tous la réalité, non dans sa globalité, mais depuis notre propre expérience. C'est en fait mon handicap, mon défaut. Quand je suis dans la même situation que des amis, je découvre que ce j'ai vu ou ressenti est très différent de ce qu'eux ont vécu. Plutôt que d'être handicapé par cela, je m'en suis fait un point fort.

J'essaie de faire de chacun de mes personnages un être unique. Chacun interprète la réalité d'une façon différente, basée sur son propre point de vue, qui remonte souvent à l'enfance. C'est le cas avec les personnages de Kabuki, avec Daredevil, Echo ou le Kingpin (dont vous allez découvrir plus sur l'enfance dans les prochains numéros de DD). J'essaie de restituer le monde tel qu'il est perçu par mes personnages, modelé par les expériences façonnées durant leur enfance. C'est vrai pour moi. Je l'applique à mes héros.

E. : *As-tu d'autres projets ?*

Je produis énormément hors du monde des comics. J'écris actuellement le film Kabuki. Je conçois des jaquettes de CDs (pour Geoff Keezer et Paul Mc Cartney récemment). Dans le futur j'espère travailler encore plus dans le cinéma et la musique, ainsi que dans la poésie et la peinture. Tout m'intéresse !



THE AUTHORITY

Warren Ellis
B. Hitch- P. Neary- L. Depuy

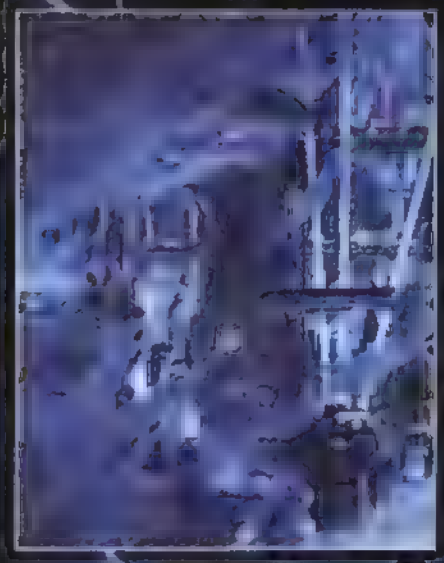
Avant, ils étaient *Stormwatch*, équipe super-héroïque née avec Wildstorm en 92. Puis Stormwatch c'est fait vieux, creux, mou... Un titre de plus de super-guignols en spandex. C'est alors qu'est arrivé Warren Ellis, le monsieur-noir d'*Hellblazer*, l'homme aux histoires sombres, au cynisme nauséabond. Stormwatch s'est achevé en apothéose, pour mieux renaître sous la forme d'Authority

Ils sont le système immunitaire de notre planète et chaque chapitre d'Authority est une nouvelle menace globale. Ce qui ravit Brian Hitch, qui n'aime rien tant que relever le challenge de dessiner ces batailles aux proportions épiques, balayant d'un coup de crayon nos principales capitales ou noyant les héros sous des nuées d'adversaires. Avec ce titre, on s'offre du cinéma grand-écran, le budget est illimité et ça se voit !!

The Authority
DC COMICS/Wildstorm
SEMIC,1999

I KNOW EACH AND EVERY ONE OF YOU. EVERY HAIR ON MY HEAD IS REFLECTED IN MY VISOR. IF JAMMERS BECOME OF YOU REMEMBER WHO I AM
THIS EARTH REMAINS UNDER MY PROTECTION
THOSE VESSELS PASSING THROUGH ME ARE GETTING THERE ELECTRICAL SYSTEMS TORCHED. THAT IS THE LEAST OF WHAT I CAN DO TO YOU

CYBERPUNK
Ek:\\Eklipse\Cyber-
00_Intro.txt.....0048
01_MShirow.doc...0054
02_JDMorvan.doc...0061
03_CBachalo.doc...0066



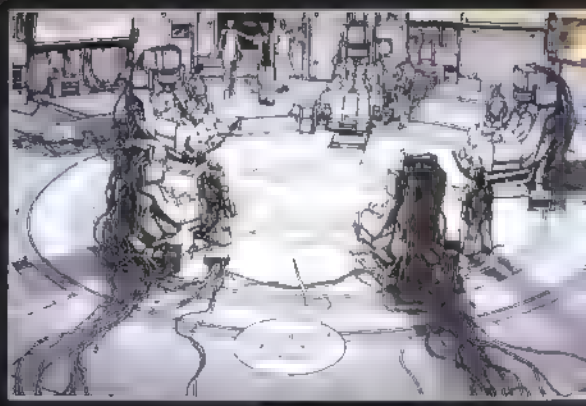
Les rues sales et brumeuses de Néo Lutèce. Il fait nuit, la pluie n'est pas encore tombée. Rue Daumesnil, l'enseigne du Marilyn Milk-Bar projète l'image incertaine d'une Monroe agrippée à une robe blanche et récalcitrante, qui s'envole en dévoilant deux longues jambes en acier chromé. C'est l'endroit le plus "branché" de la ville. On y trouve tous les meilleurs junkies plugués de la grande cité. Ici pas de drogue, mais du câble, et que du bon. Sous couvert des lois de l'informatique libérée, les autorités laissent les petits génies de la matrice se foutre en l'air la tête à grands coups de rushes neuroniques. Faut dire que ça rapporte gros. D'un autre coté, il vaut peut-être mieux vivre vite et bien, que crever dans la misère des rues, et l'état sait se montrer généreux pour ceux qui pêchent les bonnes infos.
A quelque pas de là, un bazar délabré croule sous les affiches "Demandez les derniers implants à la mode. Le meilleur du hardware et de la viande à prix cassé". La seconde sirène vient de retentir. Il reste 10 minutes avant la pluie. Des vagabonds se bousculent et s'arrachent quelques plaques de tôle. Jolly Roger n'est pas au rendez-vous.

Http:\\ \Genèse.tech

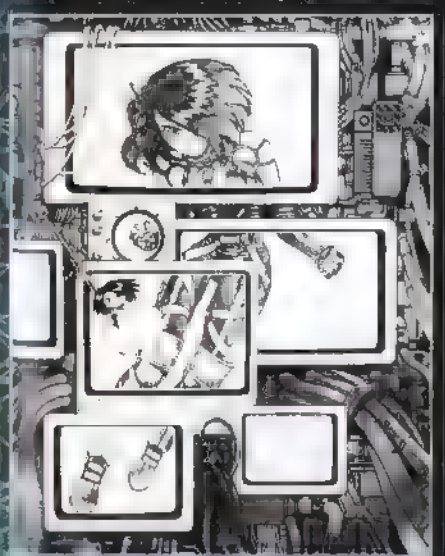
Au début des années 80, miniaturisation et optimisation technologiques permettent qu'apparaissent les premiers ordinateurs personnels, les jeux vidéo se banalisent et les scientifiques du monde commencent à échanger des informations via un vaste réseau qui deviendra le Web. Dans le même temps le pouvoir des mass média est grandissant, et le petit écran devient de plus en plus présent tant en nombre que par la croissante consommation que l'on fait des ses programmes.

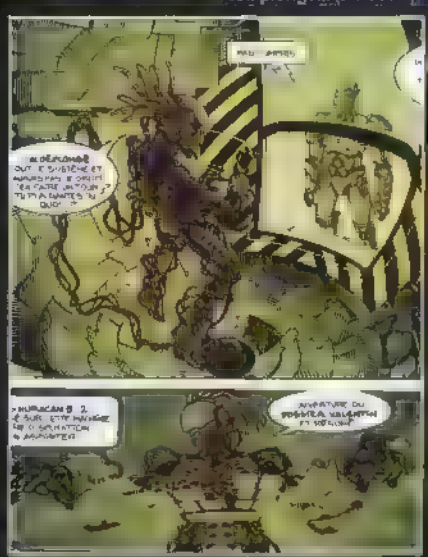
A l'orée d'un bouleversement technologique et social, des romanciers, parmi lesquels *William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley, Lewis Shiner*, vont faire naître un genre nouveau de science-fiction. Situé dans un futur proche, il sera à la fois politique et mystique, et s'inscrira sur le double constat d'un monde dichotomique, pollué et déshumanisé et celui de l'affrontement ambigu de l'homme et de la technologie.

Le mot cyberpunk est lâché en 1983, par *Bruce Bethke* en titre d'une de ses nouvelles. Court et incisif, il allie la connotation technologique de la cybernétique (une science qui étudie la communication entre le vivant et la machine en fabriquant des algorithmes à partir du flot d'information), et l'aspect violent et underground du mouvement punk (dans les années 70, ce mouvement anarchique et parfois violent d'une jeunesse désabusée, réunies sous le slogan "No Future", fit trembler les foules. On en retient surtout aujourd'hui le look "destroy" clouté et coloré, beaucoup plus que le discours antisocial). Ce nom est donc adopté comme titre pour ce genre littéraire.



Bien au delà des livres, il est maintenant revendiqué par toute une tranche de la jeunesse, qui, élevée à grand renfort de petits écrans, se rebelle "virtuellement". Pirates et justiciers de la matrice, ces nouveaux punks impressionnent d'autant plus qu'ils ont avec le Web des moyens réels d'exprimer leur colère face à un monde qui ne leur laisse pas de place. L'underground à pris sa place dans le réseau, bientôt suivi par la loi vengeresse. En 1994, l'Amérique condamne pour la première fois un criminel virtuel à treize mois de prison. En Allemagne ou en Israël, des suicides mystérieux dans la communauté des hackers laissent penser que quand le virtuel rencontre le réel, ce n'est déjà pas sans danger... Nous voici maintenant à l'ère des ***Cyberpunks***.





1° Ci-dessus, Gally, cyborg à la recherche d'elle-même. (*Gunnm, Glénat*)
2°, Le solo et le netrunner, les 2 font la paire sur l'anneau des Corporations (*Zentak,Delcourt*)
3°, Avec un pirate nommé Pacman, les corpos ont interêt à s'inquiéter... (*Travis, Delcourt*)
En haut à gauche, Le futur est brumeux et pollué dans Sha. (*Soleil*)

Ci-dessus, "Je sais la question que tu te poses... Qu'est-ce que la matrice ? Dans Zentak, Tim sait... et il plonge... (*Delcourt*)

DOSSIER

Le Meilleur des Mondes.com

Le cyberpunk est avant tout une projection noire de notre monde à quelques années à peine dans le futur. Il pose ses bases sur le constat d'une société incapable de maîtriser les implications de son avance technologique, volontiers autoritaire et décadente. La pollution a rendu une partie plus ou moins vaste du monde invivable, et s'il subsiste quelques verts paradis, ils sont le plus souvent artificiels et réservés à une minorité fortunée extrêmement restreinte. Confrontée à des différences sociales de plus en plus extrêmes, la plus grande partie de la population vit dans des villes sordides et violentes, où les plus faibles sont contraints à des vies misérueuses et sans espoir (*No Future*). Un vaste réseau médiatique entretient évidemment ces masses dans l'ignorance et si possible dans la passivité.

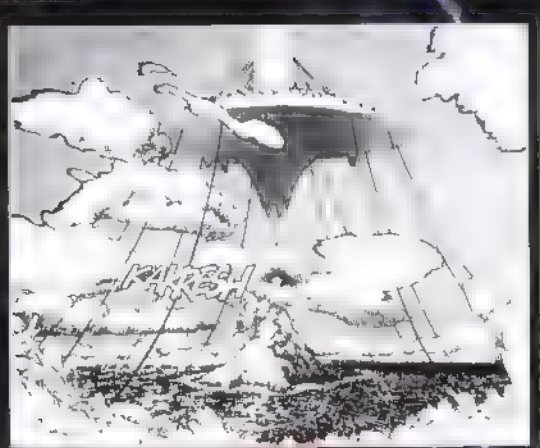
"En Allemagne ou en Israël, des suicides mystérieux dans la communauté des hackers laissent penser que quand le virtuel rencontre le réel, ce n'est déjà pas sans danger..."

Dans un monde où les individus sont des denrées consommables, les héros sont forcement tôt ou tard rebelles (donc Punk !?! Quel raccourci !).

Ce constat n'a pas attendu le cinéma pour rentrer dans les pages des bandes dessinées. Maître *Jodorowsky*, en compagnie du sieur *Moebius*, traçaient déjà il y a vingt ans dans **l'Incal**, les profondeurs et les hauteurs d'une cité dantesque où quelques nantis aristos flottent au dessus d'une masse abrutie à grands coups de ouiski, cocaïol, et 3D. Les versions plus récentes des élucubrations du maître nous emmènent vers des univers où la technologie est plus pesante, comme dans les mondes virtuels des **Technopères** (dessiné par *Zoran Janjetov*) ou dans la tyrannie de **Mégalex** dans laquelle les rebelles sont des écolos-terroristes. (dessiné par *Fred Beltran*).

Cette vision du monde atteint un paroxysme dans **Gunnm** de *Yukito Kishiro*. Les principaux protagonistes vivent littéralement dans une décharge sous Zalem, une ville flottante. Ceux du dessous vivent donc des détritus qui leurs tombent sur la tête, tandis que ceux du dessus, sûrs de leur différence, contemplent les déchirements de cette île comme on regarderait un film à la télé. On organise d'ailleurs des jeux de cirque dans la décharge pour défouler les masses, tout en distrayant ceux du dessus.

Dans **l'Imploseur** de *Delépine, Stan et Vince*, tout semble se décliner à la mode ultra- : violence, misère, crasse et libéralisme. La barrière entre les riches et les pauvres n'est plus symbolisée par les hautes strates du ciel, mais par un mur mortel, infranchissable. De l'autre coté du mur sont les verts pâturages. Dans cet univers sordide au possible, on ne peut qu'être surpris par le coté bon enfant des principaux personnages. Pris entre des sentiments désuets et un réalisme désabusé, on retrouve un petit coté "**Brazil**" (*Terry Gilliams*) qui n'est pas déplaisant.



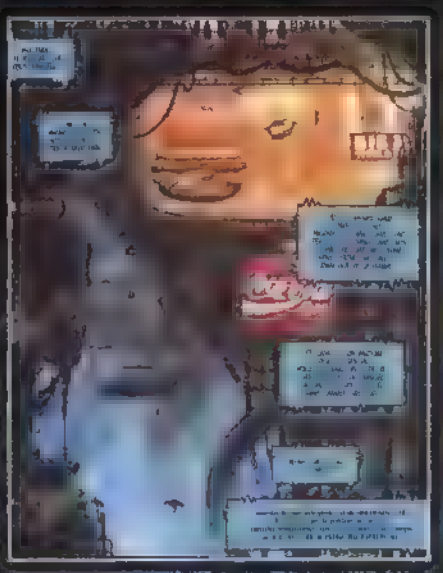
↓ En haut, Garde du corps, plus qu'un métier, une profession de foi. (L'Imploseur, *Albin Michel*)
→ A gauche, Les ailes artificielles sont-elles celles de la liberté ? (Dark minds, *Image/Génération Comics*)
A droite, Là-haut dans les nuages, Zalem le contemple. Monticule d'ordures ! (Gunm, *Glénat*) ←

"Le balancier déréglé de mon avant-bras donne à ma démarche un rythme saccadé et le gorille du Marilyn me regarde de travers. Il me retient l'épaule quand je fais mine d'entrer. "Ton ID !" Je tend la main sous son scanner. Il fronce un sourcil. Après quelques secondes, il hoche la tête et me laisse passer. Un jeu d'enfant...

Dehors la dernière sirène est accompagnée du clapotis épars d'une pluie nauséabonde. Pas question de repartir avant deux bonnes heures. "

<Big Brother is watching you>

Dans ces titres, Difool, Gally ou Sam K commencent leur carrière de héros au service des puissants, en étant détectives ou gardes du corps. Le but du jeu étant d'imposer des confrontations sordides aux personnages qui les amèneront à réaliser et à refuser les règles du système, les auteurs ont choisi d'introduire des individus qui ne sont pas rebelles a priori. Ceci doit permettre, peut-être, aux lecteurs de remettre en question certains aspects de leur propre société, car, ne nous le cachons pas, si le cyberpunk se situe si près de nous, c'est qu'il y a bel et bien une volonté de soulever des problèmes qui sont proches de notre quotidien.



↑ Ci-dessus, Big Mac et Coco, le futur n'a pas perdu ses tares... (Sha, *Soleil*)

Après les problèmes de société ou d'écologie, on pourrait s'attendre à se voir confronté directement aux problèmes d'ordre technologique. Or, dans beaucoup d'exemples, l'aspect cybertechnologique est souvent plus un élément du décor que de la narration. C'est déjà le cas dans l'incal, l'imploseur, mais on pourrait en dire autant de **Bunker Baby Doll** de *Morvan* et *Jarzaguet* ou de l'enfer technologique de **Sha**, par *Mills* et *Ledroit*. On rencontre moult implants, des intelligences artificielles, mais avant même qu'il soit question de machines ou de matrice qui menacent les libertés de l'homme, on se heurte à un vaste marasme de corporations et de trusts financiers qui imposent une loi inégalitaire et sans merci au monde entier.

A quelques coudées de **1984** de *Georges Orwell*, on part donc du principe que si un Big Brother régente le monde, il a davantage l'air d'un portefeuille boursier que d'un tas de circuits.

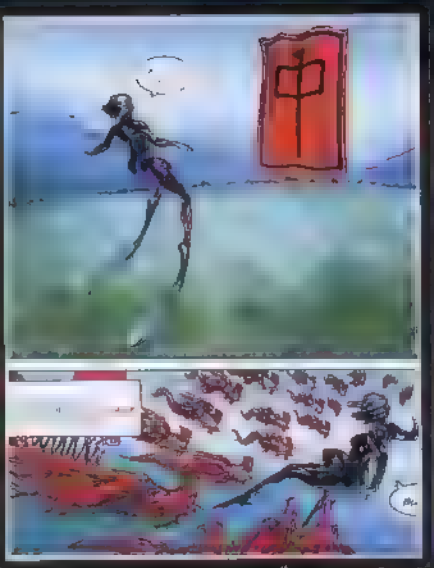
Dans **Cyberforce** de *Silvestri* et **Darkminds** de *Pat Lee*, ce sont les conspirations de grands trusts qui mènent la vie dure aux personnages. Les protagonistes principaux sont les cobayes involontaires d'expériences sur l'homme, visant à créer des êtres améliorés et dociles, à des fins militaires. Les héros posent la question de la liberté de l'individu et de son droit au libre arbitre, en même temps que celle de la nature de leur humanité déformée par la machine. L'univers créé par *Fred Duval*

"L'océan virtuel est baptisé "Matrice" évoque, l'idée de génèse. Ce nulle part est u ailleurs où tout peut se faire, se créer naître, quitte à disparaître dans l'instant...

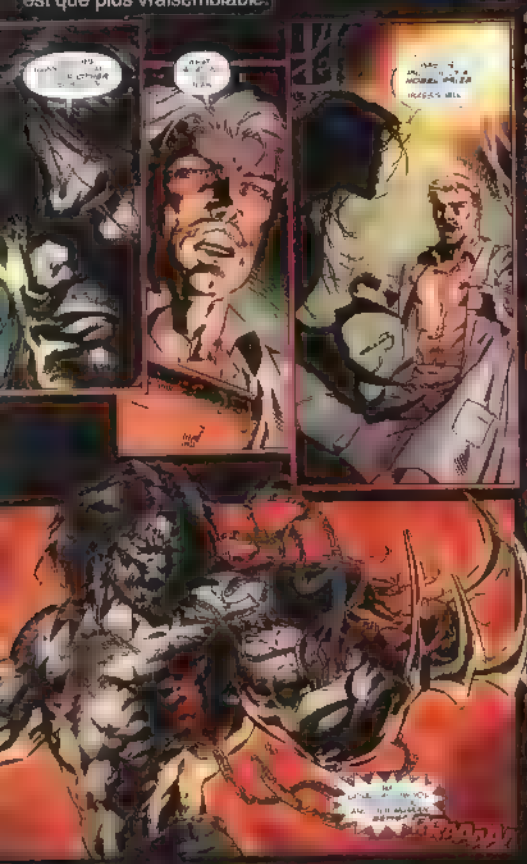
↑ 1 : Ci-dessus, La technologie au service de nos multinationales... et au service de l'homme ? (Carmen Mc Callum, *Delcourt*)
2 : "Je vous fais les niveaux ?" (Darkminds, *Image/ Génération Comics*)
3 : "Nous avons un niveau de technologie si incroyable que le fic ne peut l'appréhender. Je brandis ce pouvoir, non comme un tyran, mais comme un dieu !" (Cyberforce, *Top Cow/ Semic Comics USA*)

↓ Là-haut, "Cyberdousnier, tu passes 20heures par j à jouer au jeu vidéo, et t'apprends 5 ans après que tué 1 million de gens..." (L'Imploseur, *Albin Michel*)

DOSSIER



et développé dans **Travis** (dessiné par *Christophe Quet*) et **Carmen Mc Callum** (dessiné par *Gess*) offre une vision sans complaisance des abus auxquels pourraient se livrer de grands conglomérats financiers. Au milieux des aventures mouvementées de ces héros d'action, se glissent en filigrane les ombres de corporations à la fois puissantes et intouchables. L'un des points forts de l'intrigue est sans aucun doute d'avoir choisi des groupes de l'industrie agroalimentaires plutôt que de trop évidents marchands d'armes en guise de menace. Que ce soit dans Travis ou dans le second cycle de Carmen, il n'est pas question de Grand Méchant, et le danger n'en est que plus vraisemblable.



La guerre des Mondes@global.war

Dans un quotidien aussi tourmenté, on pardonne, si l'on ne comprend, que s'étendent les notions d'univers virtuels. Avide de communiquer, l'homme s'est réfugié dans le confort émotionnel d'un petit écran.

Ce qu'à notre échelle on nommerait volontiers toile numérique (Web) ou Internet, devient une sorte de suprême jeu vidéo interactif, formé d'images mentales et numériques auxquelles on peut prêter tous les visages. L'océan virtuel est baptisé "Matrice" et évoque, par son nom même, l'idée de genèse. Ce nulle part est un ailleurs où tout peut se faire, se créer ou naître, quitte à disparaître dans l'instant. On le trouve décrit comme une ville numérique dans **Zentak** (*Pecau et Def*), comme vaste cortex dans les **Technopères**, comme un désert dans **Nomad** (*Morvan et Savoia*), ou un paysage oriental dans **Carmen Mac Callum**.

Un ensemble de données flottant entre les réseaux, détermine ce monde peuplé d'intelligences artificielles et qu'on ne peut voir qu'au travers des machines. L'homme lui-même n'y est plus qu'une information à la recherche d'autres informations, et flotte dans l'idée complaisante qu'il est protégé, tant par l'anonymat, que par le mince écran qui le sépare de cette étrange réalité.

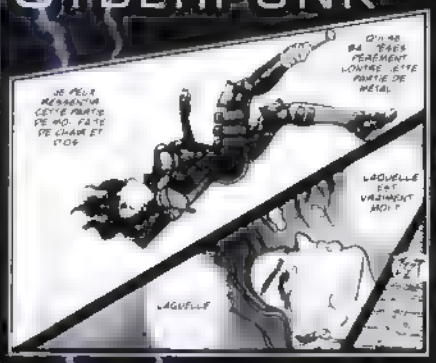
Erreur fatale, car dans un univers où tout n'est qu'apparence, il n'est pas seul à être caché !

1° à gauche, La matrice chinoise où plonge Carmen (*Delcourt*)
2°, Plus classique le jeu vidéo selon Tim Page, avec gant et casque de réalité virtuelle... (Zentak, *Delcourt*)
3°, Vue par Jodo, la matrice a plutôt sale gueule... qui a dit organisme vivant ? (Les Technopères aux *Humanoïdes Associés*)

La matrice est à la fois l'ultime chaos de la création, et un lieu d'ordre et de contrôle, voire de répression, car tout ce qui connecté dans le monde réel y a une image, et ceci inclut inévitablement tous les trusts et corporations qui régentent le monde. Cependant les cartes ne sont plus toujours dans les mêmes mains, nombreux sont ceux qui ne sont personne dans la vie réelle, mais sont tout puissants dans le web parce qu'ils connaissent son langage mieux que quiconque. Là plus encore qu'ailleurs, le savoir est le pouvoir. Les rebelles de la société et les mercenaires au service des corporations se livrent des guerres sans merci en piratant ou en "virus sant" pour gagner, détruire ou protéger des informations.

Techniques modernes riment avec jeunesse, dans Darkminds comme dans Carmen Mac Callum, le pirate est un petit génie pas bien vieux, mais non moins talentueux. Zentak, raconte les déboires de Tim Page, un pirate sur le retour dans une histoire un peu confuse de conspiration informatique et d'intelligence artificielle. Engagé par une corporation, le vieux briscard doit replonger dans une mission dont on n'espère pas qu'il survive. Il trouve une aide aussi inattendue qu'ambiguë dans une intelligence artificielle un peu trop possessive.

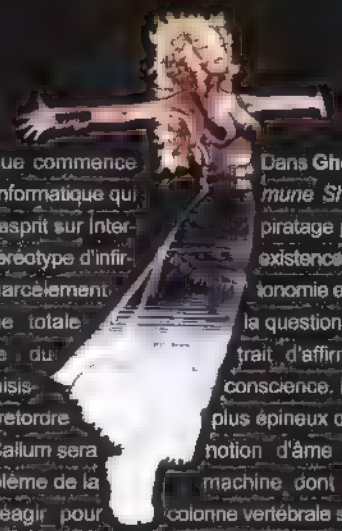
A gauche, Voyez ce que vos jeux de recherche nous ont fait ! (Cyberforce, *Top Cow/ Semic, Comics USA*)
Ci-contre, l'homme qui valait trois milliards... Est-ce assez pour l'asservir ? (Cyberforce, *Top Cow/ Semic, Comics USA*)


JE PEUX MAINTENIR CETTE PARTIE DE MOI FAITE DE CHAIR ET D'OS
QU'AI-JE DE TRÈS PRÉCIEUX DANS CETTE PARTIE DE MÉTAL
LAQUELLE EST VRAIMENT MOI ?
LAQUELLE
LAQUELLE

Le prix du danger @ndoran.tv

Selon les auteurs, la frontière entre la matrice et le réel sera plus ou moins mince, et le fin du fin du netrunning est une projection mentale dans le reseau. Si le corps du surfer reste dans le réel, son esprit est dépendant des événements et rencontres dans ce monde miroir. S'il se fait atteindre, la mort du cerveau est aussi inévitable que définitive. Si ce que l'on considérait jusqu'alors comme virtuel est capable de nous atteindre physiquement dans notre monde, peut-on encore en dire que c'est irréel ? Par extension, toute création dans la matrice, même inoffensive, serait-elle moins réelle qu'une autre ? (migraine !)

Cette notion de projection mentale amène à se poser le problème de la survie de l'esprit. Que se passerait-il s'il pouvait être question de retenir l'esprit dans une machine ? Si on pouvait envisager d'y stocker la mémoire, les souvenirs d'un être vivant ? Dans un réseau aussi vaste qu'Internet, il n'y aurait pas moyen de mettre fin à cette existence. Cauchemar ou réalité, depuis quelques temps déjà, certains hommes richissimes, font congeler leur corps ou leur cerveau dans l'espoir d'une renaissance ultérieure. Avec Frankenstein (1818, par Mary Shelley), l'homme défiait pour la première fois les dieux, en tentant de vaincre la mort. S'il se trouvait à présent dans l'informatique le moyen de réaliser ce rêve d'immortalité, qu'en serait-il ?



Dans **le Cybertueur**, l'intrigue commence après la mort d'un génie de l'informatique qui prétend avoir transposé son esprit sur Internet. Son ex-compagne, un stéréotype d'infirmière pulpeuse, subit un harcèlement "post mortem". Nanti d'une totale invulnérabilité, le fantôme du réseau est un adversaire insaisissable qui donne bien du fil à retordre au cyberflic... Carmen Mac Callum sera elle aussi confrontée au problème de la vie en ligne. Elle devra réagir pour contrer une entité pensante et malveillante qui, sur un réseau contenant la totalité des données économiques mondiales, pourrait devenir toute puissante.

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?

En serait-on réellement à se poser les questions du cyberpunk, si l'homme n'était hanté par la question de sa propre nature ? Qu'est-ce qui fait qu'un homme est un homme, qu'est-ce qui le rend si particulier, et surtout comment définir sa conscience ou son âme ? Une machine peut, peut-être, reproduire la mémoire d'un homme mais peut-elle atteindre ces notions, si indéfinissables que l'homme a pu les contester aux gens de couleurs ou aux femmes durant des siècles ?

Dans **Ghost in the Shell** de *Masamune Shirow*, un programme de piratage prend conscience de son existence et acquiert un désir d'autonomie et de vie. On se pose alors la question de savoir ce qui permettrait d'affirmer la réalité de cette conscience. Le problème est d'autant plus épineux qu'il existe le "ghost", une notion d'âme chez les cyborg (ici machine dont seule le cerveau et la colonne vertébrale sont d'origine humaine).

Shirow amène à plusieurs reprise le concept de droit des êtres de synthèse et pousse le propos jusqu'à parler d'une nouvelle forme d'esclavage. L'homme considère qu'il a le droit d'utiliser et de détruire ces êtres qu'il a créés. Cependant, dès le moment que ces créatures sont dotées de capacités de réflexions et d'émotions, elles ne peuvent accepter d'être considérées en objet. Les désirs d'indépendance des machines à l'intelligence programmée sont encore le thème de **Fatal Jack** de *Djian, Floch* et *Zibel*. Enfin, le sort des hommes artificiels, purs produits du clonage, n'est guère plus enviable dans **Cybersix** de *Méglia* et *Trillo*.

L'être cybernétisé, quelle que soit le degré de machine ou d'homme qu'il y a en lui, vit souvent ce mélange comme un manque

"Si ce que l'on considérait jusqu'alors comm virtuel est capable de nous atteindr physiquement dans notre monde, peut-o encore en dire que c'est irréel ?..."

♦ En haut à gauche, Gally, mi-femme, mi-machine, se demande ce qu'elle est vraiment... (Gunnm, *Gibrat*) En haut, rêve ou réalité ? L'AI se manifeste, est-elle vivante quand Ruby ne l'est plus ? (Zentak, *Delcourt*)

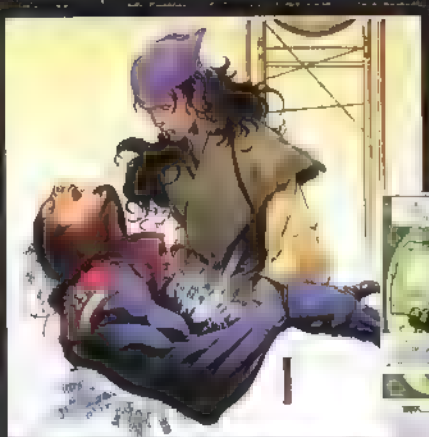
♦ Ci-dessus, Le créateur confronté à son œuvre... S'est-il repenti l'auteur de la bombe A ? (Cyberforce, *Image/ Semic, Comics USA*)
2e Rencontre du troisième type, où la vidéocam en neuro-connection... (Travis, *Delcourt*) ♦
3e Reconstruit, le guerrier du futur est fabriqué de toutes pièces. Seules resteront ses expériences et ses acquis du temps de son "vivant biologique" (Deathlock, *Marvel US*) ☛

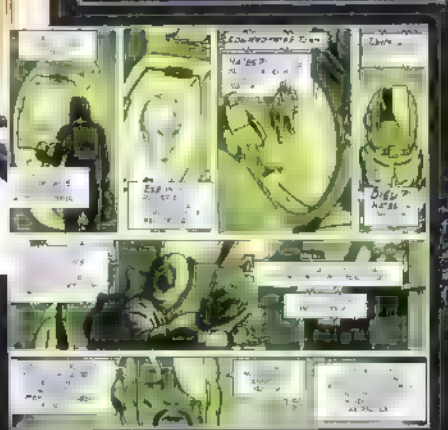
DOSSIER

d'intégrité. Tandis que les héros mécanisés de Cyberforce hurlent leur haine d'une machine qui les déshumanise, Gally, l'héroïne de Gunnm, qui n'a d'humain qu'un cerveau amnésique, cherche désespérément la preuve de son humanité dans le monde qui l'entoure. Elle oscille entre le désir de n'être que mécanique pour ne plus souffrir, et celui de se surpasser pour aider ceux qu'elle aime. Gally est l'exemple-type de la machine qui devient plus humaine que les hommes qui l'ont fait naître.

Enfin dans la série **Wildcats**, écrite par *Alan Moore*, les cyborgs et les androïdes se considèrent comme une race simplement différente, et vouent un culte à une divinité artificielle, qui reconnaît leur âme et leurs souffrances individuelles. Après tout, ne sont-ils pas le fruit qui tombe près de l'arbre ?

Fin du paradoxe, dans **L'Ancêtre Programmé** de *Anne Ploy* et *Loïc Malnati*, un petit groupe d'étudiants est chargé par un singulier mécène de concevoir l'algorythme informatique d'un dieu absolu. Au seuil de la





◆ Ci-dessus, Peut-on aimer la machine ? (Wildcats, *Wildstorm/ Semic*)
Ci-contre, Dieu est-il un algorythme ? Peut-on résumer ce concept en chiffres ? (L'ancêtre Programmé, *Les Humanoïdes Associés*) ◆

◆ A gauche, Et si la robotique devenait une religion ? Et si les robots avaient peur prêtres ? (Wildcats, *Wildstorm, Semic*)
◆ 2°, Le cybertueur ou l'immortalité par l'informatique. (*Glénat*)
3°, "Le fil rouge sur la prise rouge et le vert sur la prise verte..." (Travis, *Delcourt*) ◆

série, on s'interroge déjà à l'idée qu'une intelligence, créée par l'homme, puisse devenir un totem vénéré par ses créateurs.

C\ L'homme-dieu\

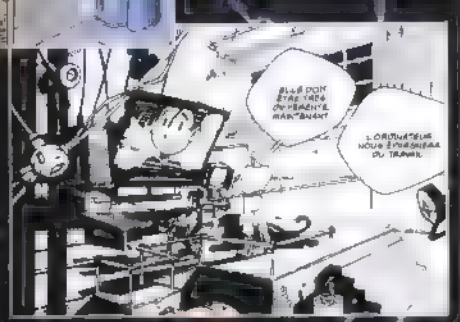
Depuis le labyrinthe de Dédale et le rêve d'Icare, la **Galatée** de *Pygmalion*, le **Pinocchio** de Gepetto (*Carlo Collodi*, 1881) ou l'**Ève future** (1889, *Villier de Lisle Adam*), sont autant d'exemples du désir de l'homme de recréer la vie ou de l'améliorer. Les rêves modernes transforment pantins et statues en automates puis en robots, enfin en androïdes ou en cyborgs, composés en partie de chair et de fer. Mais que reste-t-il de l'humain parfait qu'on cherchait à atteindre sous tous ces câbles numériques ?

Enfin, quand l'homme devient machine et que la machine devient homme, lequel est le maître de l'autre ? Paradoxalement, plus on trouve de facilité dans ce qu'apporte la technologie, plus on en devient dépendant.

Dans sa crainte que l'on attente à sa liberté, l'homme s'affranchit de sa nature, en se créant de nouvelles chaînes. **Samba Bugatti** de *Dufaux* et *Griffo*, est une splendide métaphore de cet étrange tango. L'homme est malade de la machine et la machine est malade de l'homme. Quel miracle faudra-t-il attendre pour espérer changer de danse ?

K.A.E

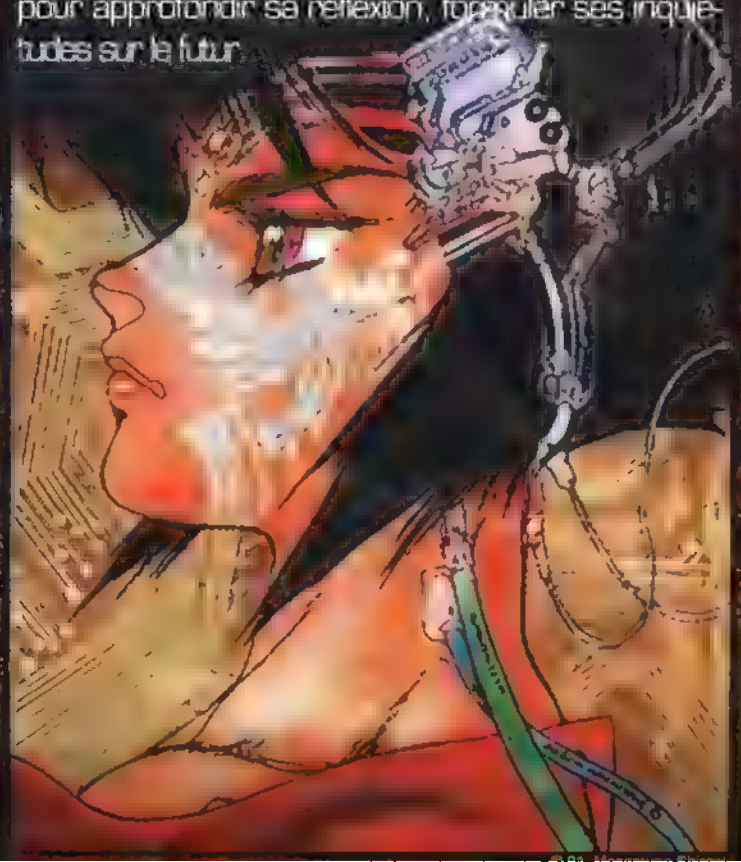
◆ Ci-dessus, à gauche, Fatal Jack et ses harpies, robots-flics du futur... (*Soleil*)
2°, Ci-dessus, Ville glauque et agents spéciaux invulnérables (Samba Bugatti, *Glénat*) ◆
3°, A droite, La dérive génétique réalisera-t-elle, dans toute [illegible] leur que cela représente, le mythe de Frankenstein ? (Cybersix, *Vents d'Ouest*) ◆



DOSSIER

MASAMUNE SHIROW

Abondance de détails, souci du dessin soigné, mouvement, réflexion... Masamune Shirow aime développer des histoires qui se situent dans un futur proche. Black Magic, Appleseed, Dominion ou encore The Ghost in the Shell présentent des mondes dont les dérives néfastes pourraient bien préfigurer le nôtre. Autant de prétextes pour approfondir sa réflexion, formuler ses inquiétudes sur le futur.

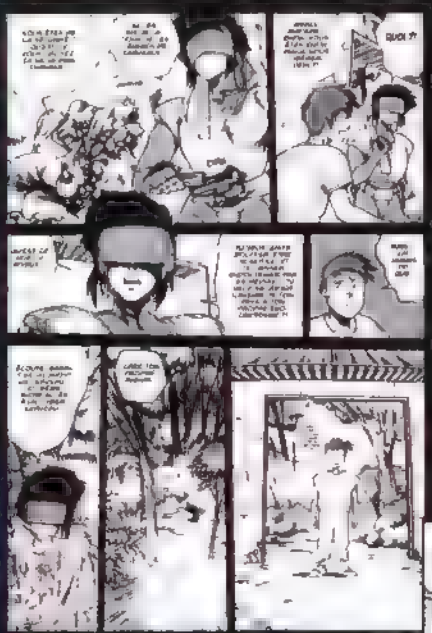


On ne sait que peu de choses de Masamune Shirow. Il semble n'exister aucune photo de cet homme qui ne veut pas être considéré pour autre chose que son œuvre. Son nom de plume, un pseudonyme évidemment, évoque les samouraïs : Masamune désignant un sabre à la lame très fine, Shirow, signifiant jeune samouraï. Outre le fait qu'il se représente lui-même comme une pieuvre, on sait qu'il est né en 1961 à Kobe et qu'il a abandonné le professorat par refus d'un système d'une rigidité étouffante...

Histoire d'un homme discret

Ceci n'est pas sans conséquences. En effet, dans toutes ses œuvres s'exprime un besoin pédagogique fort. Cela se manifeste par une frénésie de notes et de références scientifiques ou médicales précises, disséminées un peu partout dans ses planches. L'auteur couche le plus souvent ses réflexions en bas de page, mais on les sent aussi souvent très présentes derrière le discours de ses personnages, à tel point qu'on peut parler de volonté de convier un message.

Dans ses titres, l'auteur garde à cœur de poser des constats engagés sur le monde qui l'entoure. Il développe avec humour, mais aussi parfois de façon assez rude, les thèmes qui pour lui représentent les plaies de l'humanité. Le terrorisme, la pollution, la politique ou les différences sociales, sont ainsi des thèmes redondants. L'œuvre de Shirow est avant tout critique, mais elle laisse aussi parler l'imagination en dévoilant des univers où la frontière entre la magie, la technologie, la nature et la religion tend à s'estomper.



En haut, les politiques discutent, les électeurs trinquent.
Un inutile, un cours de politique et une école...
Shirow aligne à tour de plume ! ☛

Société

Motoko : "Tu veux juste bouffer, être un inutile et te laisser endoctriner par les médias ? Tu veux sacrifier l'avenir de ton pays à ton propre égocentrisme ?"

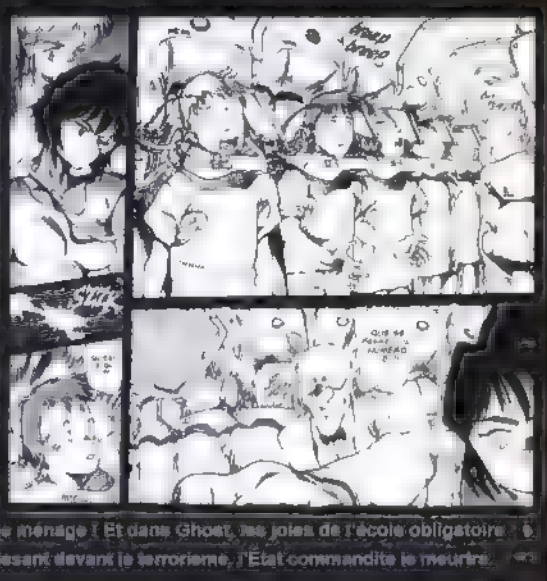
Situé non loin dans le temps, la société dépeinte par Shirow ne se différencie vraiment de la nôtre que par l'avance technologique. Paradoxalement, si l'on y trouve des robots multiples et des intelligences artificielles, ils ne servent pas de détonateurs aux intrigues, mais font plutôt figure de révélateurs des déraillements d'une société malade.

Au détour d'une conversation banale sur des robots déviants, l'auteur met en garde contre les dérives de la société de consommation. Aliéné aux marques et aux modes, le consommateur est détourné de son véritable but : acquérir des moyens d'améliorer sa vie. Au lieu de cela, il gaspille et jette à tort et à travers, au détriment des objets, (maintenant pensants), mais aussi de toute une partie de la population qui vit dans une extrême misère.

Que ce soit dans Appleseed ou Ghost in the Shell, les excès du capitalisme et les méfaits de l'individualisme excessif sont souvent mis en cause autant que les risques d'uniformisation. Dans Appleseed, la misère a été éradiquée à Olympus, une mégapole qui veut imposer une Utopie : un gouvernement parfait. Mais comment faire admettre à l'homme qu'une cité idéale naîtra lorsqu'il aura cédé sa place au bioroïde, sorte d'ersatz d'humain amélioré biologiquement pour lui servir initialement d'esclave ? Shirow nous montre que le bonheur ne se décrète pas, il y a toujours des factions aux opinions différentes pour considérer que c'est une atteinte aux libertés, et qui prendra les armes pour y résister.

En fait, l'auteur veut affirmer des valeurs simples : la famille... la liberté... Pour lui, chacun doit prendre conscience des limites de l'individualisme et tenir compte de l'intérêt collectif. Mais rien n'éduque l'homme dans ce sens. Les quelques rares peintures qu'il fait du système éducatif ressemblent d'ailleurs à des univers carcéraux (souvenir de sa vocation déçue ?...).

Ci-contre, le plongeon dans la connection, un cerveau sur écoute...
A droite, logique, statistiques et mort. ☛☛



« Dans Orion, fais le ménage ! Et dans Ghost, les joies de l'école obligatoire ! Ci-contre, lorsqu'il est impuissant devant le terrorisme, l'Etat commandite le meurtre. »

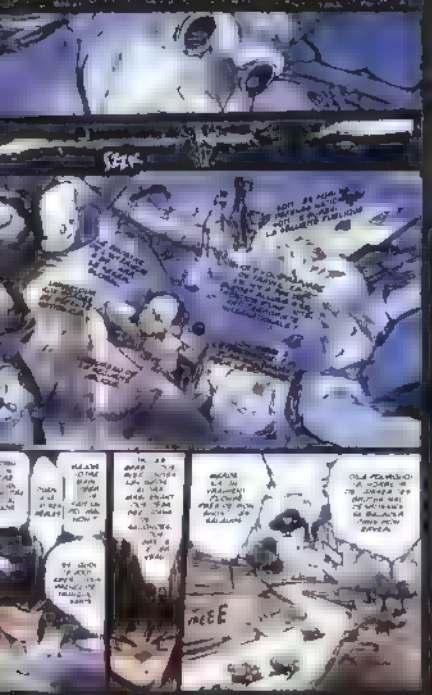
« Shirow suggère que la tranquillité des concitoyens passe par une sécurité publique à poigne, qu'une cause juste légitime l'emploi de procédés comparables à ceux des terroristes... »

Est-ce qu'une cause juste légitime l'emploi de procédés comparables à ceux des terroristes ? Shirow semble le soutenir. Dans ces meurtres en service commandé, seule l'implication des politiques corrompus remet en cause l'éthique de ces interventions.

Politique

Aramaki : "Le sort d'une nation et celui d'un seul individu ont été traités avec le même mépris."

Tout au long de son œuvre, Shirow met en avant un mépris de la politique et de son lot de corruption. Dans Dominion et dans Orion, il se moque des débats parlementaires manipulés par les médias (manipulés à leur tour, évidemment). Le pouvoir est la seule règle qui compte. Celui qui le détient peut influencer le destin des individus qui, de toute façon, ont perdu toute importance comparé aux enjeux politiques et économiques. Dans Ghost in the Shell, misère, esclavage des enfants et trafic d'êtres humains sont encore autant de symptômes prouvant que le beau pays développé qu'est le Japon a bien des pratiques à remettre en cause.



Dans Ghost in the Shell et Appleseed, les personnages font partie de groupes d'intervention spéciaux n'en référant qu'aux plus hautes instances de l'état. Ils sont chargés de gérer les problèmes de criminalité graves, en particulier le terrorisme. L'assassinat et la désinformation sont pratiqués couramment, après qu'une négociation "pacifique", qui bien souvent reste théorique, ait échoué.

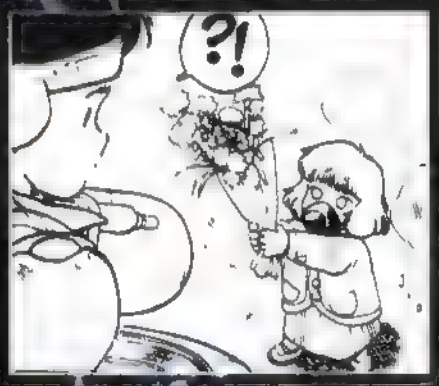
Shirow suggère que la tranquillité des concitoyens passe par une sécurité publique à poigne. Cette position ambiguë est assez troublante, car elle soutient incidemment la théorie du : "on soigne le mal par le mal".

Ecologie

"Une simple vie vaut plus que toutes les étoiles du ciel", dit le proverbe (...) En réalité, la vie d'une planète vaut bien plus que celle d'une race entière (...) Je respecte la vie humaine mais j'essaie juste de dire que nous ne sommes pas aussi importants qu'une planète.

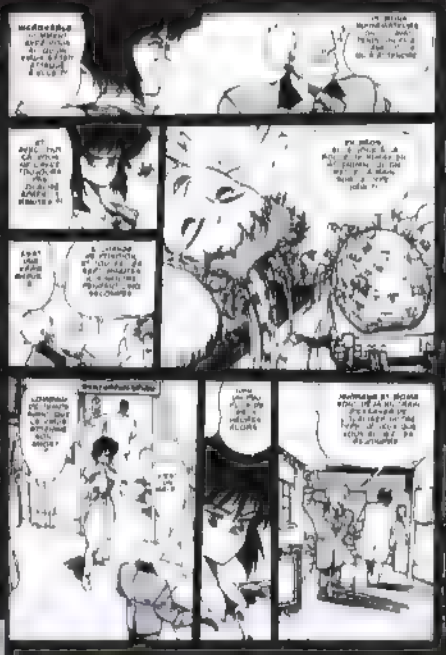
Tout l'univers de Shirow est empreint d'une profonde réflexion sur l'évolution de l'espèce humaine, et dénote un désir de voir enfin l'homme cesser de détruire le monde qui l'héberge. Il n'y a que la race humaine, comme il le dit lui-même, qui a l'outrecuidance de croire qu'elle est plus importante qu'une planète. Les problèmes de pollution que nous avons générés ne le laissent pas confiant sur l'avenir. Malgré tout, il n'y a pas d'idée plus terrifiante pour lui qu'un monde sans futur, il faut donc conserver l'espoir.

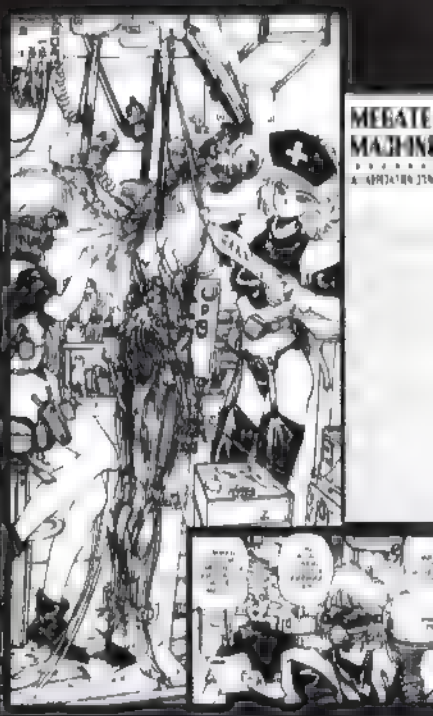
Que ce soit dans Black Magic ou dans Dominion, les personnages baignent en permanence dans l'air pollué, mais l'auteur veut croire en une technologie capable d'éradiquer ce problème. Une fois de plus, cela met bien en avant le fait que la science n'est pas mauvaise en elle-même. Par contre, c'est le choix de l'usage qu'on en fait qui est déterminant. D'ailleurs dans Dominion, ce rêve

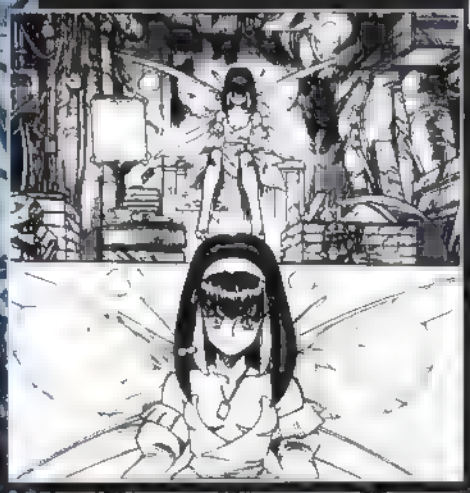


s'incarne dans le personnage de "Greenpeace" (cela ne vous rappelle rien ?), une jeune femme "libellule" créée par des scientifiques dont la fonction première est de dépolluer l'air.

On ressent fortement dans son œuvre qu'il veut nous apprendre que chaque action irresponsable a son retour de bâton. Au-delà d'exprimer ses inquiétudes, il nous place devant de profondes interrogations sur la nature de la vie et sur l'évolution de l'humanité. Il présente un futur qui sera vraisemblablement fortement lié à la machine, mais le sera-t-il à l'extrême comme dans Appleseed ou Ghost in the Shell ?







La machine est-elle l'avenir de l'homme ?

Briareos : "Le Dr Asimov doit se retourner dans sa tombe."

C'est un thème récurrent chez Shirow. Il est présent dans la plupart de ses manga. On peut le trouver dans Black Magic mais c'est dans Appleseed et Ghost in the Shell que l'interrogation prend toute sa richesse. Androïdes, bioroïdes, cyborgs ou robots sont autant de créations synthétiques à visage humain qui posent la question de la nature de l'homme, mais aussi celle de sa conscience ou de l'aliénation de son unicité.

Dans Appleseed, La lutte contre la criminalité ou même simplement une extension de la longévité implique la substitution des organes vitaux par des composants artificiels, transformant l'humain en cyborg. Les personnages de Ghost in the Shell sont robotisés à différents niveaux. Un bon nombre d'entre eux sont des machines à 90%, et les seules parties restantes de leur corps d'origine sont le cerveau et la colonne vertébrale. Les cyborgs sont munis d'un système de connexion à l'arrière du cou qui leur offre un mode de communication qui ne passe pas par le langage. Ce système, inspiré des casques où sont générées des images en 3D, leur permet de se connecter à un réseau. Car c'est bien de cela qu'il s'agit, brouiller la distinction entre la réalité et le virtuel.

"Chaque action irresponsable a son retou de bâton. Shirow nous place devant d profondes interrogations sur la nature d la vie et sur l'évolution de l'humanité...

À nouvelles capacités, nouvelles vulnérabilités. Pour définir l'esprit, l'auteur utilise un vocabulaire propre à l'informatique. Les gens connectés au réseau sont devenus vulnérables aux "virus" informatiques. Les cerveaux synthétiques ont besoin de barrières de protection qu'on appelle firewall (barrière de feu, dans le jargon qui sont des protections contre les intrus non-autorisés).

Vague de l'âme

Motoko : "Des fois je me demande si je suis pas déjà morte, et si ce que j'appelle "moi" n'est en fait qu'une personnalité artificielle faite d'un corps mécanique et d'un cyber-cerveau."

Très vite la question se pose : l'homme cybernétisé reste-t-il un homme ? Enfin, s'il ne reste plus qu'une infime partie de son corps, est-il plus humain que la machine programmée pour lui ressembler ?

Shirow nous apporte un début de réponse avec le concept du "Ghost", mais il en donne une définition assez embrouillée. C'est une sorte d'âme, d'esprit, d'essence propre à chaque individu.

Tous les êtres synthétiques n'en possèdent pas de façon reconnue. Il existe bien des cerveaux artificiels, mais la personnalité et l'âme, semblent rester propres au cerveau humain. La programmation d'un ghost étant une opération délicate et coûteuse, certaines sociétés n'hésitent pas à en pirater ou à en voler. Au cours d'une des enquêtes, les personnages investissent une usine où l'on arrache le ghost d'enfants captifs, pour programmer des robots.

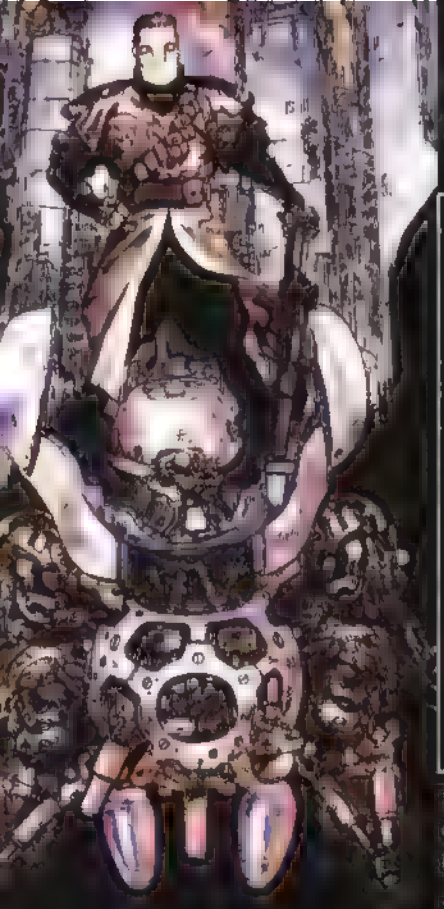
A soi seule, cette simple scène suffit à remettre en cause l'exclusivité de l'âme humaine. Quelle serait donc cette âme qu'un simple pirate informatique peut s'accaparer ?

Sous prétexte de ce ghost qu'il n'a pas, l'être synthétique est considéré l'esclave légitime de l'homme. Mais pour obtenir des produits plus performants ou tout simplement plus au goût des utilisateurs, on fait des êtres programmés des individus de plus en plus humains.

↳ Encadrée en haut, tu veux une fleur aux gaz d'échappments ?

↳ A gauche, Greenpeace, une bonne claque aux p'tites mauvaises odeurs.

↳ En haut, le petit cyborg illustré ou Shirow donne des cours de robotique. Et gare aux virus, surtout dans VOTRE cerveau !



L'homme est-il l'avenir du Robot ?

Les robots ne sourient pas parce qu'ils en ont envie mais parce qu'ils sont programmés pour cela. Un peu comme les humains récemment.

Avec les Fuchikoma, un groupe d'unités de combat individuelles programmées pour avoir une conscience collective, Shirow met en scène une parodie de révolte des robots. La scène fait référence à un grand écrivain de Science-Fiction qui était aussi professeur de Biochimie : Isaac Asimov. Ce dernier a mis en place une théorie sur les règles de bases qui devaient être implantées dans un robot :

1. Un robot ne peut blesser un être humain ou, par son inaction, permettre qu'un être humain soit blessé.

2. Un robot doit obéir aux ordres des êtres humains, sauf quand ces ordres s'opposent à la Première Loi.

3. Un robot doit protéger sa propre existence tant que cette protection ne s'oppose pas à la Première ou à la Deuxième Loi.

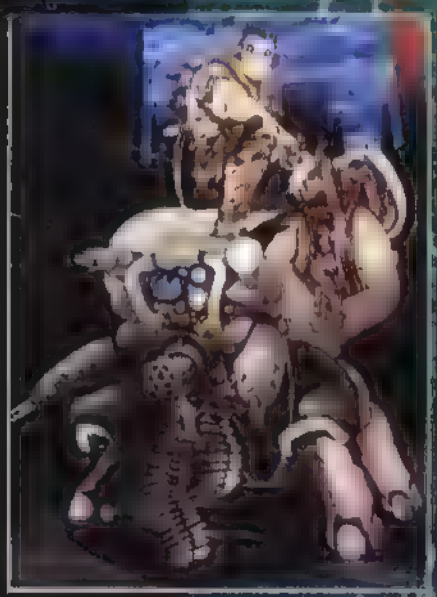
La parodie devient plus cruelle lorsque les robots, perturbés d'être considérés comme denrées consommables, n'ont pas d'autre possibilité pour mettre fin à leur existence que d'enfreindre la première loi pour déclencher leur propre destruction. Avec ou sans âme, le robot de Shirow est un être pensant. Il a le sentiment de sa propre existence, et connaît la peur de la destruction.

Implicitement, Shirow avance que si l'on crée des robots semblables à l'homme dans ses raisonnements, ce ne sont plus des robots mais des hommes. La seule différence se réduirait à l'apparence extérieure.

Le Robot homme

Dans notre monde réel, les recherches sur l'interaction homme-machine par l'analyse directe des impulsions électriques du cerveau n'en sont qu'à leur balbutiements. L'accent est pour l'instant mis sur l'interaction grâce au langage dans le domaine de l'intelligence artificielle (IA). Les chercheurs dans les réseaux de neurones (RN) et les biopuces essaient de modéliser des systèmes à partir de composantes électroniques ou encore de greffer des schémas de neurones vivants sur du silicium pour rendre les puces un peu plus... intelligentes.

Ce qui différencie encore l'homme de la machine, c'est que l'homme sait faire une synthèse d'informations de sources variées pour prendre la meilleure décision. Le développement de l'intelligence artificielle est encore à ses débuts pour l'apprentissage et la reconnaissance des formes, puis pour le fait de se représenter le monde en 3 dimensions, il en est de même pour la maîtrise de la logique floue que nous pratiquons en permanence (de différentes sources d'informations, nous tirons une probabilité événementielle, comme "il va certainement pleuvoir cet après-midi").



Et dieu créa la matrice

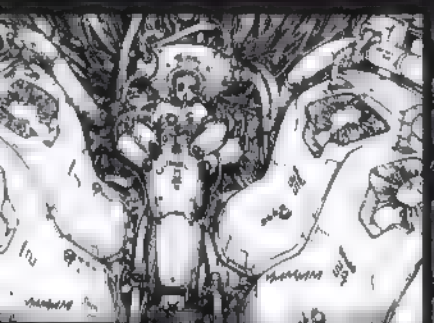
Le puppet master : "Le réseau est à l'échelle macroscosmique et de profondeur infinie, il est comme un arbre qui pousse."

Motoko : "Alors la vie est comme les fruits qui poussent au bout des branches."

Dans Ghost in the Shell, ce problème de conscience née d'organismes purement artificiels, prend encore une nouvelle dimension lorsque l'auteur aborde un thème propre à la littérature Cyberpunk : la matrice.

C'est un terme qui désigne la représentation du réseau des ordinateurs interconnectés qui est aussi appelé Cyberespace.

Le chemin qu'empruntent les données est en général décrit ou représenté sous la forme tridimensionnelle de chemins lumineux et les ordinateurs par de larges nœuds ou même des tours de données un peu comme des buildings. Shirow n'essaye pas de déroger à cette figuration facile à appréhender, mais il ne peut s'empêcher de nous signaler qu'il pense que le Cyberespace est quelque chose de beaucoup plus conceptuel, car il n'y existe ni bruits ni formes.



En haut les Fuchikoma.

A gauche, après les diskettes, on copie les ghosts.

"Robot d'occaz, robot tout naze."

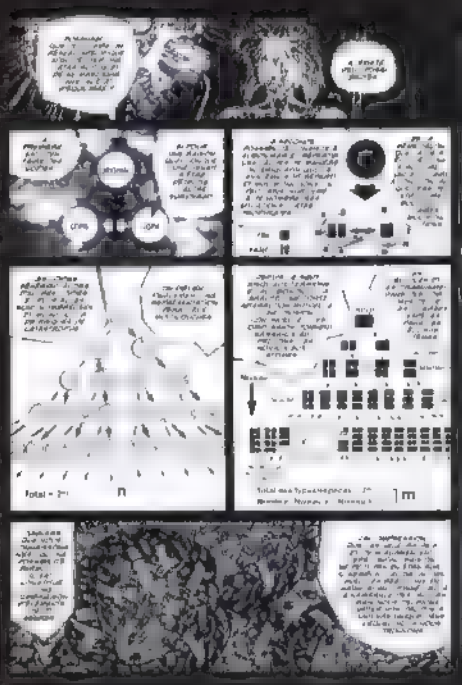
Ci-contre, Motoko en plongée-réseau devant la matrice.

Dans Ghost, le réseau prend une dimension mystique et accueille la naissance d'une nouvelle forme de vie. Le Marionnettiste est comme il se qualifie lui-même "Une forme de vie spontanée issue d'une mer d'informations". On parle d'atteindre "un niveau supérieur", et si ce n'est toucher dieu, c'est alors peut-être le créer.

Et la matrice devint dieu

Motoko : "J'ai été contactée par une I.A. qui pensait être une forme de vie... Elle m'a proposée de fusionner et... J'ai accepté. Il s'agit de la semence du cosmos... "un bloc d'informations de la plus haute importance... "Le mystère de la vie."

Le marionnettiste possède l'indispensable une "conscience de soi" dont on se demande si elle est suffisante pour définir le "Ghost". Il va se manifester pour revendiquer son droit à la vie. En pleine prose mystique, Shirow fait tronc commun de toutes les croyances. Les hypothèses sur l'évolution de l'univers, la génétique, le macrocosme, les écosystèmes servent une grande théorie unitaire qui est sensée tout réconcilier. Le réseau est le grand théâtre de ce charbardement. Shirow fait de la rencontre entre le programme et le Major Kusanagi une description biblique. Ne voit-on pas les pieds et les plumes d'un ange, référence à Gabriel dans les représentations classiques de "L'annonciation".



"Le paradoxe de son désir de vie, est de s'expl quer par une volonté d'accéder à la mortalit seule capable d'engendrer l'idée de création..."

Le marionnettiste invoque un concept bouddhiste, un lien du karma pour justifier son union avec Kusanagi. Quant à elle, c'est une prémonition qui dirige son choix. Le marionnettiste parachève donc son accès à la vie dans une métaphore du mariage mais aussi de la fécondation. Une fois encore, Shirow nous propose un discours qui sort de l'ordinaire : à l'opposé de l'humain qui cherche à atteindre l'immortalité en devenant de plus en plus un robot par la cybernétisation, cette conscience "artificielle" veut accéder à l'humanité pour devenir une vraie forme de vie mortelle. Le paradoxe de son désir de vie, est de s'expliquer par une volonté d'accéder à la mortalité. Il développe l'hypothèse selon laquelle, la mortalité autant que le facteur erreur du vivant, sont seuls capables d'engendrer l'idée de création.

Le propos de Shirow n'est jamais de tirer à boulets rouges sur la technologie pour mettre en cause ses méfaits. Le progrès doit servir à l'homme et non pas le détruire. Il conserve d'ailleurs la conviction qu'une technologie encore inconnue pourrait, si elle était utilisée avec plus de maturité, nous sortir des conséquences désastreuses de la pollution, de la déforestation ou du trou de la couche d'ozone. Une bonne chose serait déjà d'éviter de s'engager dans des guerres inutiles, mais l'histoire vient encore de nous démontrer que des tribuns illuminés peuvent encore accéder au pouvoir !

Bref un auteur prise de tête pour notre plus grand bonheur, (et peut-être le malheur de certains !!)

Alberic a.e.

Masamune Datafiles...

Appleseed, (4vol), 85, Seishinsha, Glénat.
Black Magic, 85, Seishinsha, Tonkam.
Dominion, 86, Hakusensha, Glénat.
Black Magic M66 et Sketchbook, 87.
Appleseed Databook, 87.
Ghost in the Shell I, (2 vol), 91, Kodansha, Glénat.
Orion, (2 vol), 92, Seishinsha, Glénat.
Intron Depot I, (art-book), 92, Seishinsha.
Appleseed Hypernotes, 95.
Cyberdelics, 97, Kodansha.
Intron Depot II, (art-book), 98, Seishinsha.
Ghost In the Shell II, publication erratique depuis 91... Quelques épisodes parus seulement... Pas de traduction anglaise avant mi-2000 et encore plus tard pour la VF...

Encadrée en haut, la ville cyber par excellence.

En haut, un petit schéma vaut mieux qu'un long discours... Quoique avec Shirow !

A gauche, La neuro-connection expliquée.

Ci-contre, Les cyborgs envisagent-ils la mort ? (Appleseed)

DOSSIER

Jean-David MORVAN
Fred BLANCHARD

Deux Scénaristes

Cyberpunk. Bien connu et pourtant inaccessible, le terme anglo-saxon nous échappe toujours à l'heure de sortir l'initiation de ce dossier... Aussi profitant du grand rassemblement bédéphile d'Angoulême, nous nous sommes infiltrés dans le sable du désert matriciel de Jean-David Morvan, aux côtés de Fred Blanchard.

Le premier est un habitué du genre. Ses scénari s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Mais les mêmes questions reviennent dans Horde, Nomad ou HK, et chaque fois, l'auteur propose de nouvelles réponses... Quant au second, aphone ce samedi soir, ses voyages au coeur de Star Wars, ou son rôle de directeur de collection du label Série B de Delcourt le placent idéalement comme consultant technique...

E.K. : ***Définissons d'abord le terme... Pour nous, deux aspects sous-tendent le cyberpunk, premièrement l'homme et la machine, deuxièmement la matrice. Je ne sais pas trop comment commencer pour définir le genre.***

JDM : C'est vrai que c'est pas évident à cerner. Parce qu'il peut très bien y avoir des romans de cyberpunk sans internet, sans machine, sans rien. Si t'y penses, dans Blade Runner il n'y a pas du tout l'accès à internet et la matrice, mais pourtant c'est du cyberpunk. La définition n'est vraiment pas évidente.

Il doit y avoir des mecs qui sont très calés en SF qui s'y sont penchés très longtemps, mais.

Pour moi la matrice c'est l'idée de Dieu. C'est peut-être bête à dire, mais comme on a toujours pensé qu'il y a un dieu qui nous avait créés, ça fait forcément rêver les gens de créer un dieu à leur tour.

FB : C'est vraiment une anticipation qui est basée sur la prospective. Quand tu lis un bouquin, tu sens que les mecs lisent des revues scientifiques et se sont vraiment penchés sur le truc.

E.K. : ***Quand je jette un œil sur le monde des hackers, je trouve que ça prend une réalité, à la limite c'est un genre qui devient réel...***

JDM : Je pense que c'était réel avant, les réseaux existaient au moment où Gibson a écrit. Ils l'ont écrit parce que ça existait déjà.

FB : C'est un peu de la vulgarisation, mais il doit y avoir des mecs qui y ont pensé avant que ça existe, à mon avis. Gibson tu sens que c'est son métier, que c'est un sujet qu'il connaît.

JDM : Moi, j'ai l'impression que la vraie base du Cyberpunk, c'est un univers dirigé par des multinationales, ça se retrouve dans tous les trucs Cyberpunk.

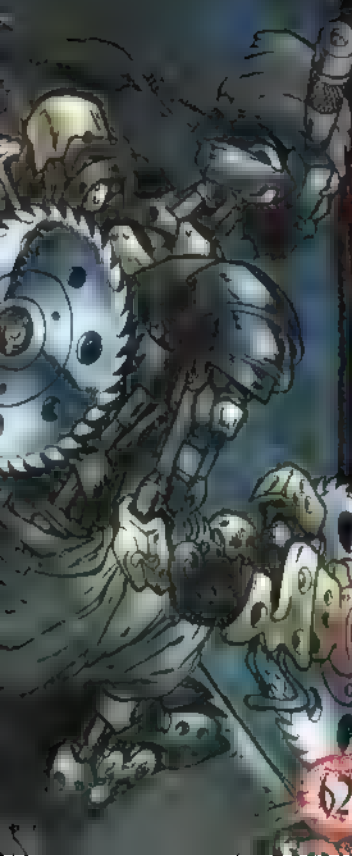
FB : C'est de la prospective matinée de mutations technologiques. C'est vraiment ça, quand tu lis des bouquins de prospective, tu te rends compte qu'on n'en est pas loin. Sur quelques aspects, notamment les multinationales, la circulation des technologies et des informations, les mutations de la transformation du corps. Mais même en tant que tel, ça commence à être un peu "has been", le cyberpunk.

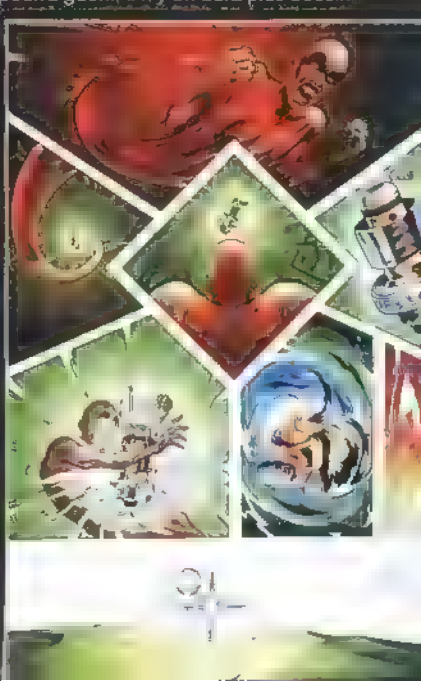
JDM : Le Cyberpunk ça parle d'aujourd'hui mais dans le futur, c'est une amplification. A mon avis, c'est "has been" parce qu'on commence à ne plus avoir besoin de penser à mettre des machines sous la peau parce qu'on peut faire des greffes directement, et ce genre de chose. Donc, le genre va disparaître de lui-même.

E.K. : ***Tu crois vraiment que le fait d'améliorer l'homme comme ça, ça va faire disparaître tous les rêves de machines ? Je crois que les machines resteront toujours plus performantes...***

JDM : Oui, mais ça peut se faire par la génétique, je me dis que ça va aller plus vite. A mon avis, le cyber ça n'est utile que dans la mesure où on ne sait pas guérir et qu'on sait juste soigner. Après on passera à un autre stade. Quand on pourra guérir, il n'y en aura plus besoin.

"Pour moi la matrice c'est l'idée de Dieu. Comme on a toujours pensé qu'il y a un dieu qui nous avait créé, ça fait forcément rêver les gens de créer Dieu à leur tour..."





↳ Ci-dessus, joli brin de technologie moderne flottante, admirez le détail du sas... (*HK1.1*)

↳ Ci-contre, Tokyo, paradis moderne... (*Nomad2*)

A droite, sortons la matrice des ponctis entretenus depuis Neuromancien, pourquoi pas un désert ! ↵

↳ En haut à gauche, bienvenue dans le monde du média-roi... C'est vrai ! D'ont dit à la télé ! (*HK 1.2*)

DOSSIER

Pour l'instant on sait juste soigner. On soigne les problèmes cardiaques avec des piles à l'intérieur, ça c'est cyberpunk. Quand on saura guérir, il n'y aura plus besoin d'avoir ces machines sous la peau.

FB : Tu vois ça avec l'informatique, par exemple au début, tu as besoin de tas de choses pour raccorder les éléments, tu as besoin de câbles, puis petit à petit il y a une intégration, ça ressemble de plus en plus à du vivant.

JDM : On va directement vers du simple. Comme les scratch qui remplacent les Fermetures Éclair parce que c'est plus rapide. On va vers la facilité.

FB : En tout cas je crois que dans le cyberpunk, plus ça va, plus il y a des poncifs. C'est un futur de dans dix ans, mais vu depuis les années 80. C'était de la prospective il y a vingt, trente ans, mais maintenant qu'on y arrive, ben... C'est limite.

JDM : C'est quand on en fait autre chose que ça devient rigolo, tu peux en faire un steampunk, ou ce genre de chose, il y a plein de choses qui peuvent se greffer dessus.

Et : ***A vous entendre c'est complètement dépassé !***

JDM et FB : non c'est pas ça, c'est surtout que c'est restreint par la perception qu'on en a.

FB : Le cyber pour moi c'est la forme qui est figée depuis le début des années 80, à savoir, Neuromancien et Blade Runner. Le nombre de projets qui nous ont été proposés quand on a commencé Série B qui étaient cyber, c'était complètement réduit à ça ! Quand on leur parlait de Carmen, ils nous disaient, ben ça c'est pas du cyberpunk, c'est dans l'espace ! Et vraiment, c'en est très vite arrivé à des poncifs.

JDM : C'est comme l'*heroic-fantasy*, ça a été complètement restreint.

FB : Si tu veux, pour la plupart des gens qui en parlent c'est devenu des punks du futur dans une ville bien crade, avec des voitures qui volent, point-barre. Puis il y a une intelligence artificielle au-dessus, mais ça va pas plus loin.

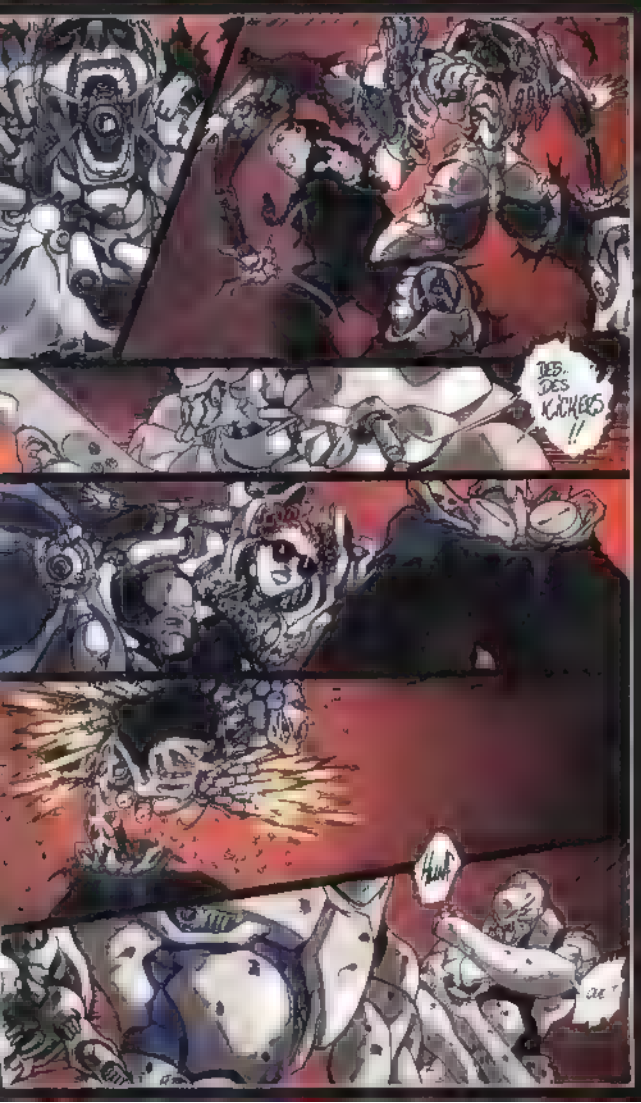
JDM : Ouais qui gère la ville, et puis y a un gros méchant et une machination, non mais c'est vraiment ça !!

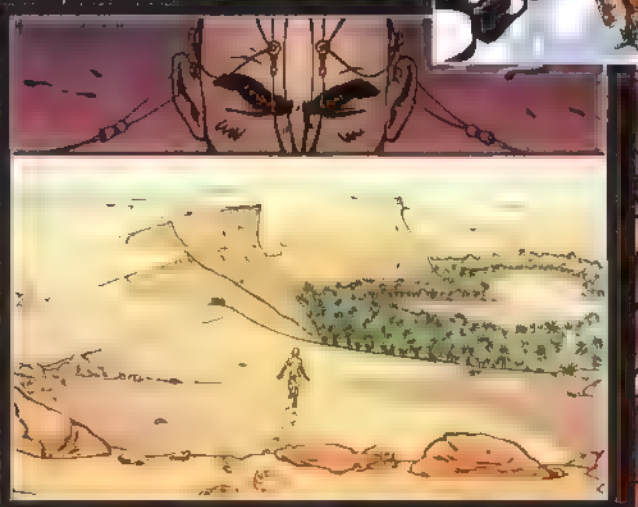
Et : ***Quand tu travailles là-dessus, tu estimes qu'il y a quelque chose d'autre à en faire ?***

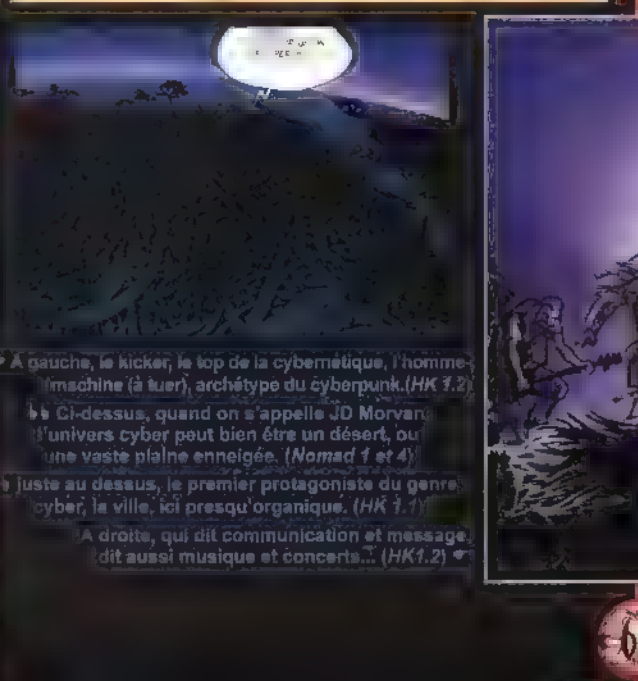
JDM : Oui, oui, c'est ça qui m'amuse. Je ne sais pas si je travaille sur des archétypes. Je mets sûrement des lieux communs.

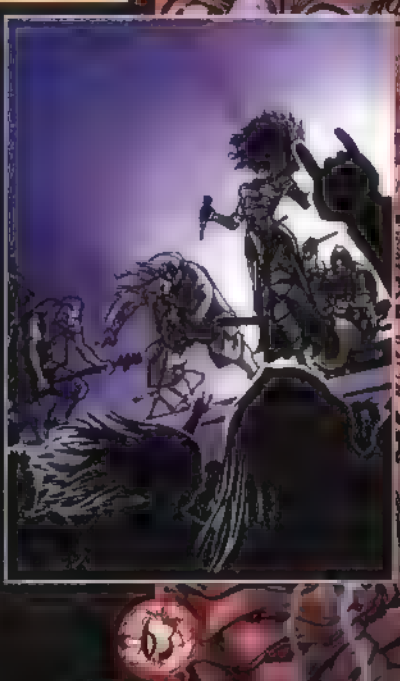
Quand j'ai fait Nomad, il y avait deux choses qui m'intéressaient. D'abord, traker la matrice autrement, je me suis dit que d'habitude c'est très visuel, et chaque élément doit être une icône à décoder, alors, j'aimerais bien que ce que Arrouan voit... que dans sa tête son univers virtuel soit différent... En fait, il vit dans le désert, c'est donc son imaginaire qui crée sa matrice, et ça devient un désert !

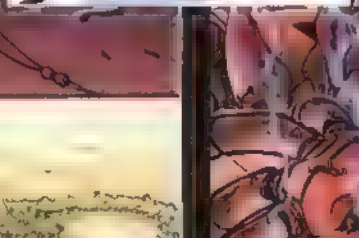
C'est juste du décor, en fait c'est la même chose, mais je trouvais que visuellement c'était plus rigolo. Je ne voulais pas faire exactement ce qu'on a l'habitude de voir... Vous voyez c'est très impressionnant dans beaucoup de films, dans *Johnny Mnemonic*, c'était pas mal fait.









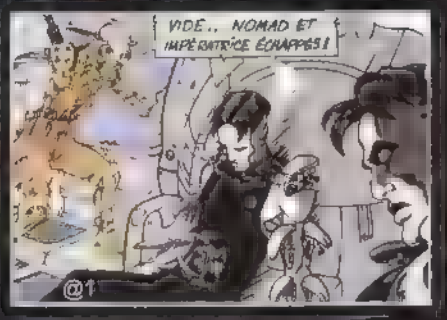


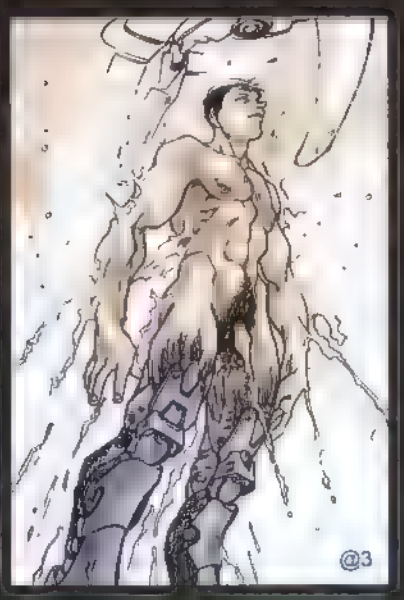
A gauche, le kicker, le top de la cybernétique, l'homme-machine (à tuer), archétype du cyberpunk.(*HK 1.2*)

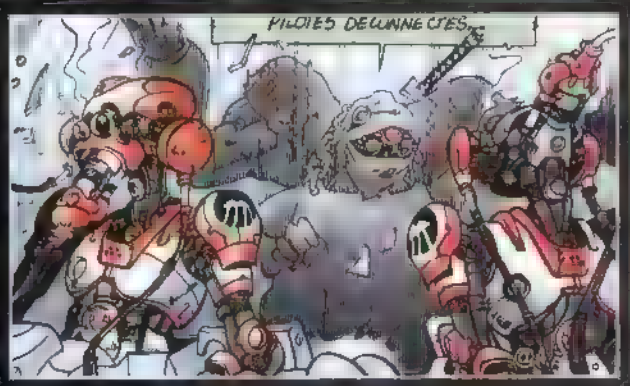
Ci-dessus, quand on s'appelle JD Morvan l'univers cyber peut bien être un désert, ou une vaste plaine enneigée. (*Nomad 1 et 4*)

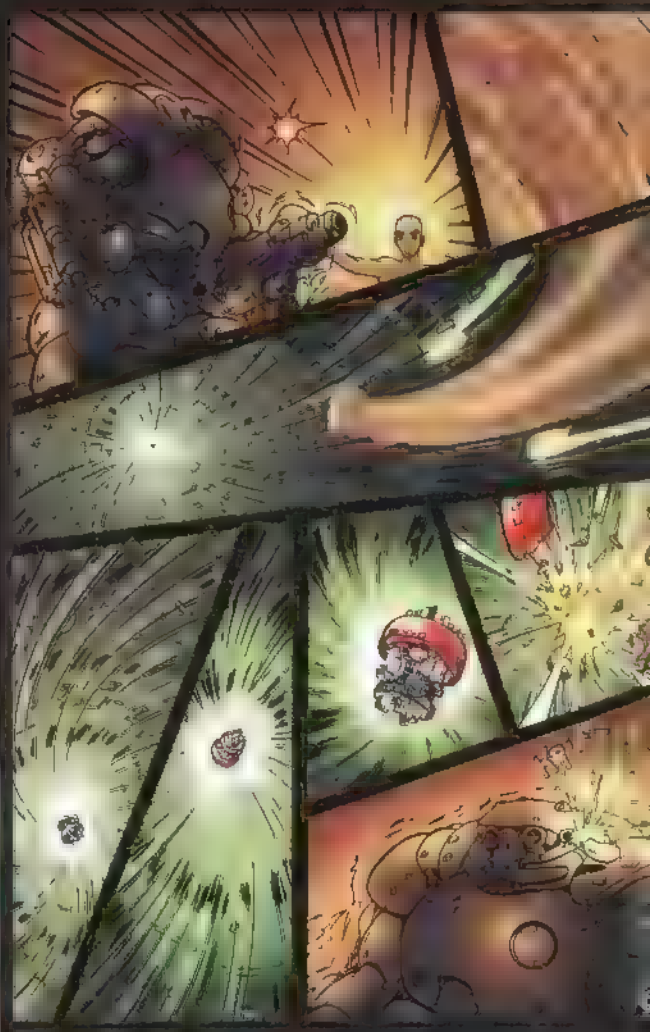
juste au dessus, le premier protagoniste du genre cyber, la ville, ici presqu'organique. (*HK 1.1*)

A droite, qui dit communication et message dit aussi musique et concerts... (*HK1.2*)









FB : Oui, ce n'est pas en opposition avec Gibson. Il a fait un univers informatique parce qu'il est informaticien. Il raconte ce qu'il connaît.

JDM : Donc, c'est ça qui m'a intéressé, et deuxièmement, c'était de traiter de géopolitique dans une aventure. Puis c'était un contre pied d'avoir un héros qui ne soit pas blanc, et qui vienne d'une minorité, puisque Arrouan est Touareg.

Dans HK, tu vois c'était différent, le but c'est de raconter la vie d'un homme d'un bout à l'autre, mais ça ne peut pas se faire de la même manière, alors j'essaie de faire une histoire qui se conclue régulièrement pour repartir après.

EK : ***Oui, c'est bien parce que les deux premiers ont une unité, vraiment, tu gères bien le temps ! Quand tu finis un album, tu te dis, ben... t'attends la suite... t'es obligé ! Par contre, il y a aussi un truc qui m'a surprise, c'est l'aspect petite culotte, et même pas de culotte du tout. ça a un côté gratuit sur lequel je me pose des questions...***

JDM : Ça m'est difficile de t'expliquer ça parce que ça ne vient pas de moi... En fait, le point de vue de départ de Kévin, (le dessinateur) c'est de dire que du boyau ou un sexe, c'est aussi beau qu'un visage. C'est organique, c'est vivant. Il y a une sorte de tabou là-dedans, mais on peut l'enlever. HK, c'est une histoire d'amour, et en général, dans une histoire d'amour, on baise ! Ce n'est pas plus anormal qu'autre chose, c'est la vie. Moi je le laisse faire, dans le fond ça ne me gêne pas, je l'assume avec lui... Et puis, c'est pas parce que c'est une histoire de SF que les gens ne baisent pas !

FB : Il faut voir aussi que sur un album avec tant de pages, tu peux te le permettre.

EK : ***Tes scénarios portent un message ?***

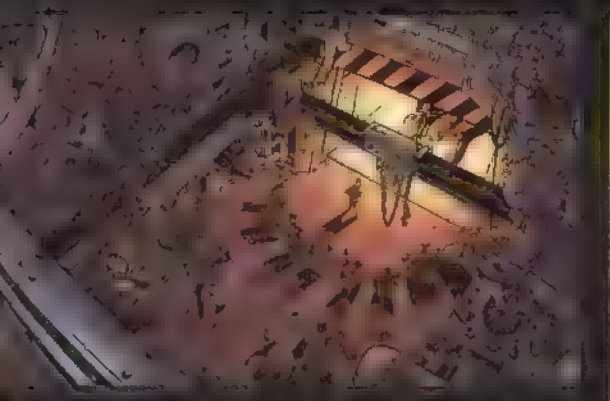
JDM : Ben, j'essaie en tous cas. Des fois c'est bête... mais par exemple j'étais content sur le Nomad 4, je m'étais dit que, je ne sais pas si c'est du cyberpunk, mais dans la mesure où ça parle du monde d'aujourd'hui, que c'est amusant parce qu'on place une technologie chez des gens qui ne l'ont pas demandée, ils s'habituent à cette technologie. C'est le thème du 4 : il y a une usine de déchargement nucléaire qui est créée chez des tribus, donc ils s'habituent à cette technologie là, ils apprennent à vivre avec, ils s'endettent, etc. Et après on leur dit : "On arrête tout." Alors les gens disent : "Ah bah non, c'est dégueulasse ! Ne nous enlevez pas le site de retraitement nucléaire, c'est ce qui nous fait vivre !" C'est marrant de prendre le sujet à l'envers. D'habitude, c'est "Ah bah, c'est pas bien d'aller faire un site nucléaire à toi endroit !". Et juste après, il y a eu le problème de la fin des essais nucléaires en Polynésie. C'est exactement ce qu'ont dit les gens de là-bas. Là, j'étais content, à 15 jours près c'était de la réalité, et moi j'ai fait de la SF.

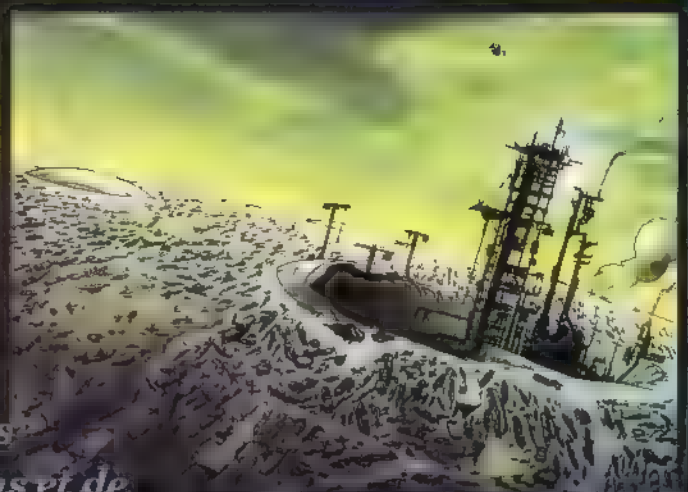
EK : ***Et qu'est ce qui t'intéresse dans le Cyber ?***

JDM : Et ben, je crois que c'est parce que j'ai découvert la science-fiction un peu par là, c'est ce qui m'a intéressé. Enfin, j'ai travaillé, il y a très longtemps, sur un truc vraiment cyberpunk qui s'appelle "Hordes" qu'on avait fait et qu'on est en train de refaire. C'est très compliqué, c'était mon deuxième album et je n'avais pas réussi à gérer tous les paramètres avec le dessinateur. C'était un enfer ! Enfin c'est quand même de là que tout est né et que je me suis vraiment intéressé aux univers virtuels. Je me suis dit que j'allais faire une histoire là-dessus, et en la faisant, j'ai vu plein de pistes partir dans tous les sens, et je me suis dit : Plutôt que de tout mettre dans cette série-là, je peux faire un autre truc à part... je peux traiter ça dans un autre scénario... parce que si je mets tout dans un même album, ça va faire un truc fourre-tout... on ne va rien comprendre.

Déjà qu'on ne comprend pas tout, alors que je n'ai pas tout mis... !

DOSSIER





« Ci-dessus, Toi-aussi, vient travailler à l'usine ! (*Nomad* 4)
« A gauche, comité d'entreprise chez les cyber-ninjas

Moi je ne lisais pas de SF, j'avais trop peur de voir mes idées dedans et de me dire un jour : "je ne peux pas faire ça parce qu'il y a tel mec qui l'a fait"...

Je me suis dit que chaque série devait être un peu différente : je vais poser des problématiques différemment. Dans le 1, c'est un jeu virtuel hyper-réaliste qui a été créé, c'est un univers virtuel, et il y a un mec impuissant dans la réalité qui se branche dans le jeu, et qui grâce à un truc informatique, réussit à faire un enfant dans le monde virtuel. C'est un truc qui n'est pas un joueur, et pas une routine gérée par la machine. Et à partir du moment où il y a quelqu'un de vivant dans un univers virtuel, est-ce que c'est encore un univers virtuel ? S'il existe, où il est cet univers ? Après, le principe, c'est que l'un interfère sur l'autre. Le mec de l'univers virtuel joue avec les humains qui sont dans le jeu, il joue avec eux dans la réalité pour se venger. Et on envoie des gens à sa poursuite... on envoie des joueurs, quoi. C'est une sorte de mélange, et à partir de là, je me suis posé pas mal de questions sur le cyberpunk, c'est des questions que je me suis posées, à moi, en construisant mon scénario : "Est-ce que ça c'est possible ? Est-ce que ça c'est intéressant ? Est-ce que ça, je peux le faire ?" Et je n'avais pas beaucoup de réponses, alors je me suis dit que j'allais faire des prospectives et des histoires.

EK : *Est-ce que le truc qui t'a entraîné là-dedans c'est les univers virtuels ?*

JDM : Oui, c'était *le Dieu venu du Centaure*, de Dick, où je n'ai pas tout compris, mais ça m'a donné envie de faire quelque chose, donc c'est comme ça que c'est parti. (* 1965)

Moi je ne lisais pas de SF, j'avais trop peur de voir mes idées dedans et de me dire un jour : "Je ne peux pas faire ça parce qu'il y a tel mec qui l'a fait", donc je me suis dit tant qu'à faire, autant ne pas en lire.

EK : *Et tu n'en lis toujours pas ?*

JDM : Maintenant j'en lis, parce que j'ai compris que dans la SF, c'était pas grave, il y a déjà plein de choses qui ont été imaginées par des mecs, et on peut s'en resservir et donner son point de vue sur la chose. C'est pas le problème, mais il faut avoir un point de vue sur la chose, c'est mieux.

EK : *Et alors ton point de vue sur les univers virtuels ?*

JDM : Je ne sais pas... j'en ai plein. C'est parce que j'ai plein de points de vue différents qu'il y a plein de séries. Je n'essaie pas de donner une morale, mais une logique qui mène à un terme sur une série. Et sur la même problématique, je peux mener une autre logique à un terme. C'est des questionnements, c'est pas des morales.

EK : *Mais il n'y a pas de réponses ?*

JDM : C'est un peu théorique, parce que dans le fond, je ne fais que des BD d'action.

EK : *Je trouve que HK ou Nomad vont beaucoup plus loin que ça, il y a des questionnements évidents et c'est pour ça que c'est intéressant à lire, ça ne serait que de l'action, ça serait divertissant... mais bon.*

JDM : Il y a des petits trucs qui nous font plaisir avec Kevin, c'est quand on a mis une bande de mecs qui ne portent jamais d'armes parce qu'ils se disent "Avoir une arme c'est prendre le risque de s'en servir", et donc ils n'ont pas d'armes, parce qu'on trouve ça pas bien moralement, de voir des jeunes se tirer dessus avec des flingues. Et quand on arrive en dédicace, à chaque fois, il y a des mecs qui nous demandent l'héroïne avec un flingue. Et Kevin dit : "Non, je te ferai pas ça, relis l'album et tu comprendras pourquoi."

Tu me diras : Des armes, les autres persos en utilisent. Donc, bon. On ne passe pas tout à fait à côté, mais c'est compliqué parce qu'en BD, entre ce qu'on veut faire et ce qu'on arrive à faire, il y a quand même un monde.

« Page de gauche : @1.Vous avez dit Men in Black ?
@2. Les polices montées du futur ?(*HK* 1.1)
@3. Il avait de très jolies gambettes... (*HK* 1.3)
@4. Pilotes ou ninja, même combat, tous mûs par Intel... (*Nomad* 2)
@5. Un petit tour au coeur de la machine... (*Nomad* 2)
...ici, le futur du Japon, les célèbres yakusa eux-mêmes se cybernétisent... (*Nomad*)

C:\dir.. JDMorvan.file_

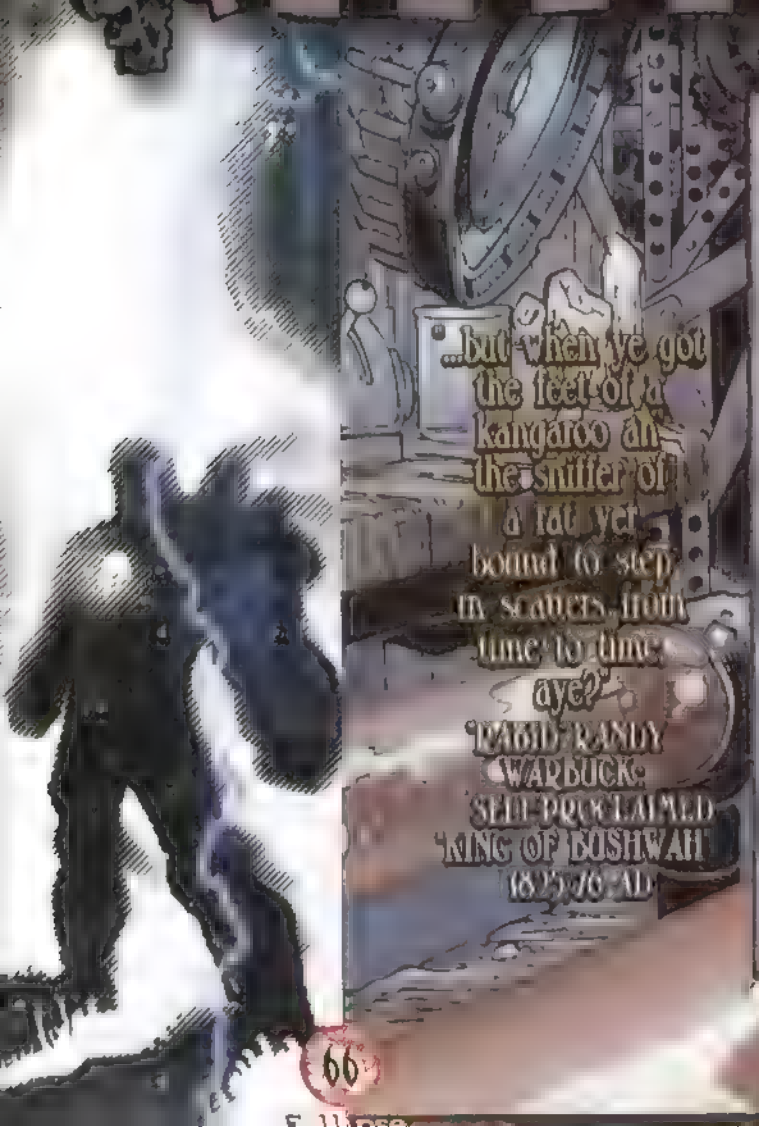
Reflets Perdus, avec Savoia, *Zenda*, 93.
Horde, avec Whamo, *Zenda*, 94.
Nomad, 4 tomes, avec Buchet et Savoia, *Glénat*, 94.
HK, 3 tomes, avec Trankat, Trannoy, *Glénat*, 96.
Troll, 3 tomes, avec Boiscommun et J. Sfar, *Delcourt*, 96.
Bunker Baby Doll, avec Jarzaguet, *Zenda*, 97.
Sillage, 2 tomes, avec Buchet, *Delcourt*, 98.
La Quête des réponses, avec Buchet, *Delcourt*, 98.
Sir Pyle S. Culape, avec Munuera, *Soleil*, 00.
A noter que les Color Twins sont coloristes sur la majorité de ces titres.

Steam Punk

CHRIS BACHALO

JOE KELLY

IT'S EVOLUTION, BABY!


...but when ye got the feet of a kangaroo an the snuffer of a rat yer bound to step in scarers from time to time aye?
RABID RANDY WARBUCK: SELF-PROCLAIMED KING OF BOSHWAH (825-70 AD)

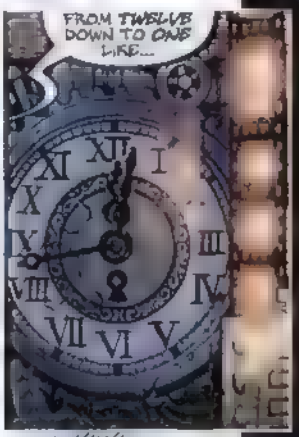
Tic Tac Tic Tac Tic Tac... L'horloge tourne et le temps passe. Préparez-vous à un choc car cette fois notre machine remonte le temps et nous emmène dans le Londres du dix-neuvième siècle au temps des premières machines à vapeur. A l'orée des grandes révolutions. Entre le charbon et l'acier, le monde est déjà noir et glauque, bref sans avenir, punk quoi ! Jusque là rien de surprenant, du moment que le tic tac ne s'arrête pas on ne s'affole pas.

Cependant, dans le ciel obscurci de la ville, d'étranges mécanismes planent et surveillent. La technologie est hors-la-loi, mais l'homme et la machine ont déjà conclu de terribles pactes...

Qui dit que le passé est figé dans le temps ?

DOSSIER

CH-THUNK
Yes, yes, grandfather's work is all very wondrous and fantastical and electro, but you really want to expand your world view... take a sip of this Martini kid
MILTON SUNDOWN
SUNDOWN LABS
1838/89 AD



Paradoxalement, c'est dans le pays qui l'a vu naître que le cyberpunk trouve le moins de représentants du genre dans les planches de Bédé. Ces dernières semblent d'ailleurs fortement influencées par les manga japonais et tout particulièrement par des auteurs comme Shirow et Otomo. D'aucuns diraient que ce style de S-F peut sembler se rapprocher trop du réel pour ne pas s'essouffler. D'autres diraient que c'est parce que le Japon se rapproche plus dangereusement que tout autre du constat de départ que sa littérature en est influencée.

Quoi qu'il en soit c'est en revenant à ses origines lointaines que le cyber retrouve une jeunesse. La littérature fantastique du XIX^ème du siècle regorgeait en effet de cette quête des secrets de la nature, de la lutte contre la mort. L'un des exemples les plus flagrants en serait Frankenstein, mais on ne pourrait passer à côté de l'oeuvre de Vernes ou d'HG Wells, qui, entre automates, savants fous et étranges machines ont su créer des mythes nouveaux. Chris Bachalo et Joe Kelly nous font quelques révélations sur leur vision du steamPunk.

EK -> On fait un gros dossier sur le cyberpunk. Comme Steam est un cas à part, on est intéressé par ton point de vue sur le sujet.

Chris Bachalo : On raconte l'histoire de Cole Blaquesmith. C'est un simple manutentionnaire des quais dans le Londres victorien du début du XIXe siècle. Il est amoureux de son professeur, Fiona, une jeune femme de bonne famille. Hélas, cette dernière tombe malade, atteinte de tuberculose. Désespéré, Cole demande l'aide d'un savant fou : le docteur Mortimer Absinthe. Dans le cerveau de ce dernier germe un plan qui permettrait à Cole de sauver sa bien-aimée. Un plan impliquant une machine à voyager dans le temps pour ramener du futur le savoir nécessaire et sauver Fiona.

C'est une histoire de science-fiction industrio-gothique, pleine d'action et d'aventure. C'est une "love story". Elle se passe dans le passé... cent ans dans le futur !

EK -> Et comment est-ce que le projet a débuté ?

C.B : Je voulais faire un jeu vidéo.

EK -> Un jeu basé sur cet univers ?

C.B : Je discutais, avec un mec qui conçoit des jeux, des projets sur lesquels j'envisageais de travailler. Il m'a cité Steampunk, ce qui m'a intrigué. Je lui ai dit : "Dis-m'en plus."

EK -> Oui, dis nous-en plus.

C.B : Il m'a sorti un livre appelé Laputa. C'était au sujet d'un artiste japonais qui avait fait le design de l'anime, je crois que c'était appelé "La cité du ciel". J'étais conquis !

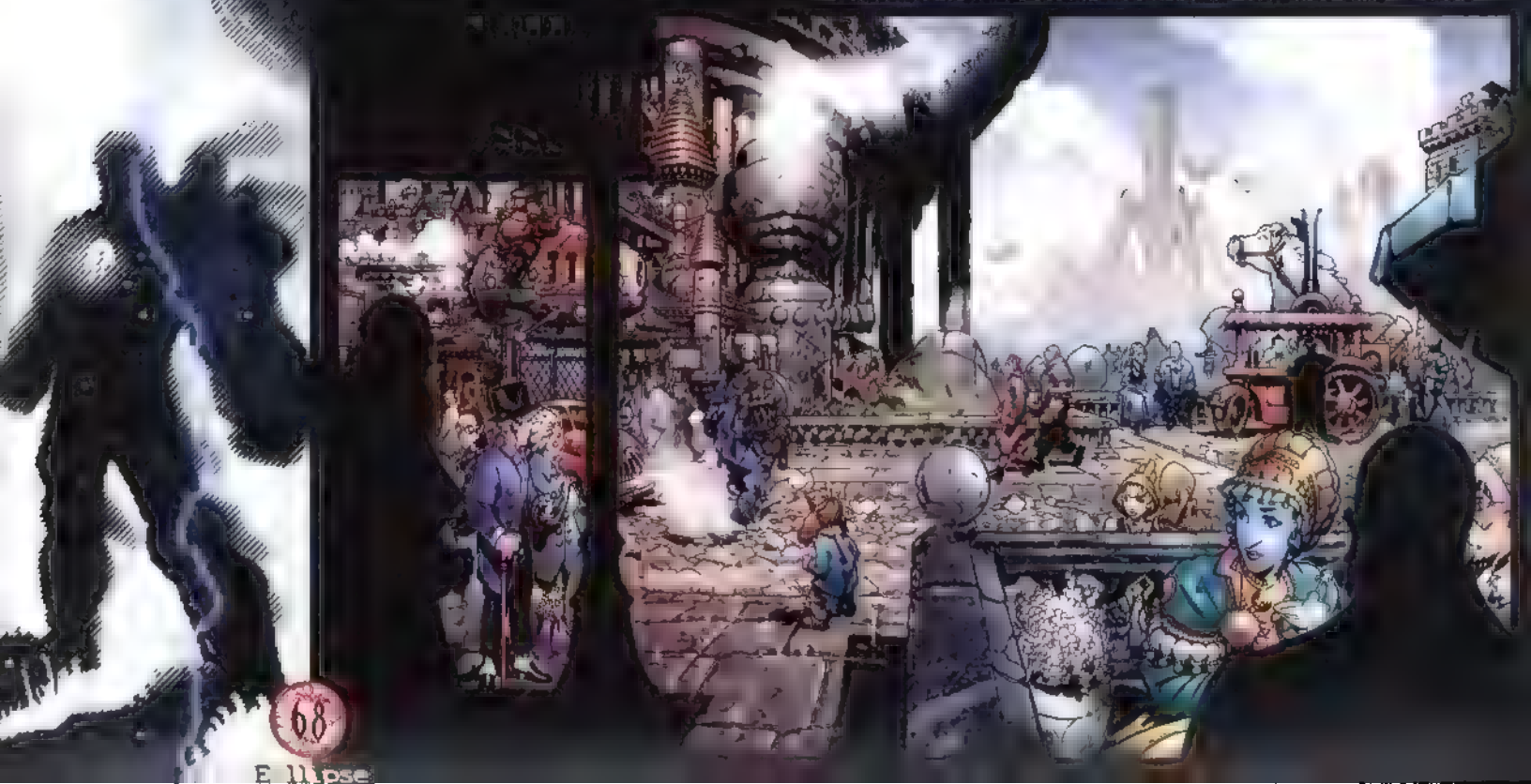
EK -> Le livre de Miyazaki ?

C.B : Oui ! C'est ça !

EK -> Et tu as vendu ton âme pour une place dans les nuages ?

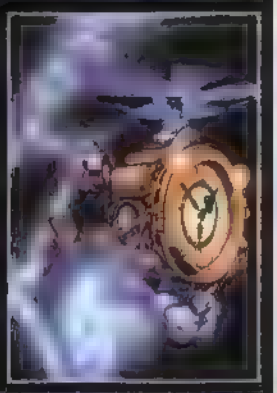
C.B : Et bien ça correspondait tout à fait au look et à l'inspiration que je cherchais pour mon prochain comic et jeu vidéo.

¶ Ci-dessous, le Londres de Chris et Joe, étrange mélange de victorien et de sci-fi.



DOSSIER

même. Ça représente beaucoup de travail. S'il ne l'est pas, la crédibilité de l'audience serait perdue.



EK -> *Dans tes dessins, le nombre de détails est épatant...*

C.B : Oui, pour que les lecteurs voient notre univers comme un monde potentiellement plausible, on a inclus toute une série de repères comme l'architecture ou des éléments historiques. On a même inclus la reine Victoria, Robert Peel, Benjamin Franklin et Abraham Lincoln dans notre casting.

EK -> *Et Voltaire !*

C.B : Oui, Joe travaille beaucoup dans ses recherches.

EK -> *Justement Joe, on connaît le Steampunk de H.G Wells, de Gibson, le livre "The Difference Engine" de Sterling et la trilogie "Steampunk" de Paul Di Filippo. Est-ce qu'ils ont influencé ton travail ?*

Joe Kelly : Et bien quand Chris et moi avons commencé à travailler sur ce projet, j'ai fait quelques recherches dans ces œuvres, pour trouver un sens à tout ce qui gravite autour de ce genre. J'ai, en particulier, lu "The Difference Engine" et la trilogie de Filippo. Ce qui m'a le plus marqué dans ces romans c'est la variété... Il y a de tout, depuis l'histoire de fou jusqu'à l'intrigue intellectuelle. C'était génial, parce que je crois que l'histoire qu'on a choisi de raconter avec Chris collait pas mal avec l'envergure de ce genre.

En tant qu'influences à proprement parler, ces bouquins m'ont apporté plein d'exemples comme le fait d'utiliser des personnages historiques et d'introduire des événements fictifs dans l'histoire réelle.

"C'est une histoire de science-fiction industrio-gothique, pleine d'action et d'aventure... C'est une "love story"... Elle se passe dans le passé... cent ans dans le futur !"

EK -> *Mais Steampunk n'a aucun rapport avec un jeu vidéo pour l'instant ?*

C.B : On avait prévu de mettre au point une démo ensemble pour promouvoir et vendre le jeu, et que ça devienne peut être ultérieurement un comic. Mais le designer avec qui je bossais a saisi une super occasion chez Blizzard, et il a dû retirer ses billes. Comme le concept me branchait, il fallait que je fasse quelque chose pour le protéger.

EK -> *Donc tu as laissé tombé le jeu ? Quand Joe t'a-t-il rejoint ?*

C.B : Oui, le jeu a échoué dans les limbes... Où on erre après avoir trop bu de vin français !!! J'ai contacté Cliffhanger *(la maison d'édition de Battlechaser, Crimson et Danger Girl)*, Joe était à mes cotés à ce moment-là, et on a pensé que ce serait une très bonne idée de débuter par le comic, et ensuite d'explorer les autres médias. Quand je lui ai demandé s'il voulait bosser sur Steampunk, je ne pensais pas qu'il serait si bon dans ce qu'il fait. C'est un envoyé des dieux !

EK -> *Et l'univers de SP est totalement neuf, avec ses propres règles ?*

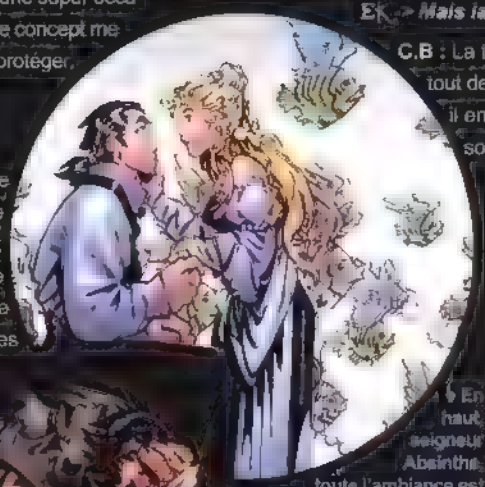
C.B : Oui. C'est un grand défi pour Joe et moi. Lorsqu'il façonne un nouveau monde, son créateur doit s'assurer qu'il est suffisamment complet pour se suffire à lui-

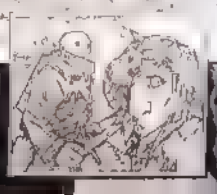
EK -> *...ou de jouer avec les horloges ?*

C.B : Le monde de Cole est bouleversé quand l'expérience temporelle d'Absinthe prend des proportions inattendues. Et il y a ces horloges volantes et autres rouages partout.

EK -> *Mais la technologie est interdite ?*

C.B : La technologie est interdite, ce qui fait tout de suite de Cole un hors-la-loi quand il entre en scène dans le premier épisode, avec son bras pneumatique.





En haut, seigneur Absinthe, toute l'ambiance est dans le coup de crayon.

Ci-dessus, Souvenir, ton vol léger effleure mes pensées.

A gauche, Pas de bras pas de chocolat. A droite, Un dénommé Faust qu'il ne faut pas croiser.

EK -> *Un ancêtre des prothèses cybernétiques. On retrouve donc l'équation homme-technologie, très présente dans le genre futuriste, d'où résulte en général une réaction de peur et de fascination ?*

C.B : Oui, dans notre scénario, la technologie représente une menace pour Absinthe et doit donc être détruite.

EK -> *Mais il s'en sert pourtant lui aussi ?*

C.B : Oui, mais il est le créateur de la technologie, il a le pouvoir de l'utiliser à son gré. Donner cet accès à ceux qui voudraient sa tête serait une erreur, non ? Il ne va pas leur laisser l'accès à des armes technologiques qu'il se réserve.

EK -> *La technologie n'est-elle pas une arme par elle-même ?*

C.B : Non, elle est également utilisée pour alimenter le "Monde à vapeur". C'est l'utiliser de façon agressive qui est interdit. La technologie elle-même est assez répandue dans le Londres de 1838. La populace utilise des machines à vapeur au quotidien.

EK -> *Absinthe semble vouer un grand intérêt à croiser l'homme avec la machine, ou avec des animaux, ce qui n'est pas courant dans le genre cyber, et nous rapproche plutôt de "L'île du Dr Moreau". Pourquoi cet aspect zoologique poussé ?*

J.K : L'idée qu'Absinthe soit attiré par la génétique vient de tous ces mythes et légendes que j'ai lues pendant mon enfance. Sachant que, du Moyen Âge aux années 1700, les gens croyaient encore aux centaures, aux nymphes et à d'autres créatures mythiques, j'ai pensé que, si un savant fou connaissait deux ou trois trucs sur la génétique et les croisements, il s'essaierait forcément à recréer ces espèces. De plus, sans faire plus attention que ça aux succès ou aux échecs de ses expériences, il tenterait quelques-unes de ses propres concoctions.

EK -> *Avec des titres comme Idiosyncrasie, Catéchisme, ton travail semble orienté religion, cherches-tu à créer un nouveau mythe ?*

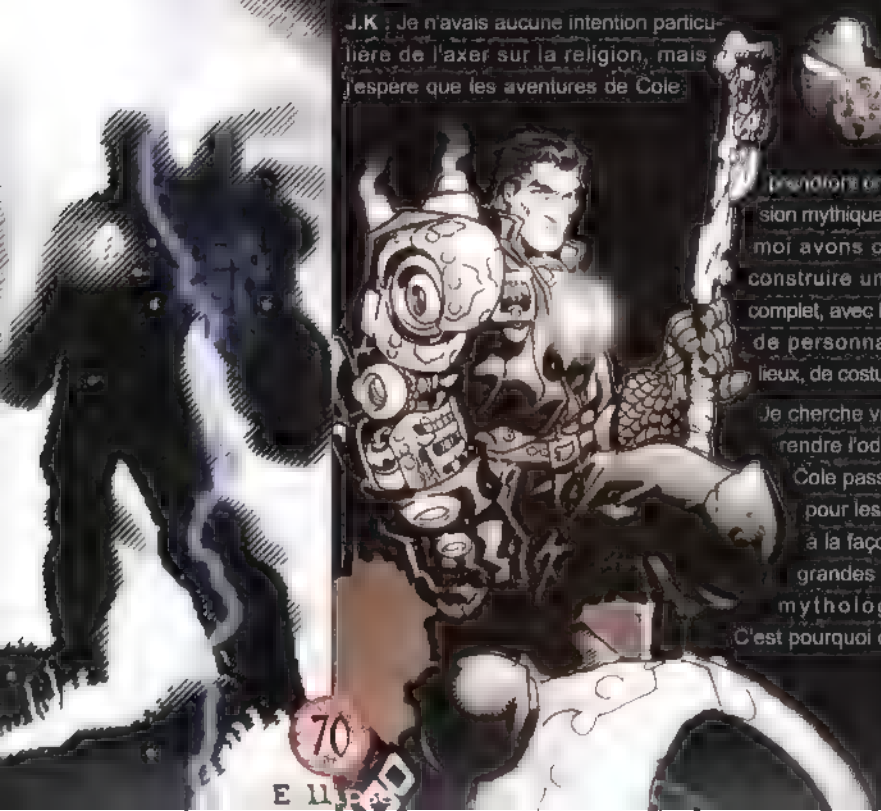
J.K : Je n'avais aucune intention particulière de l'axer sur la religion, mais j'espère que les aventures de Cole prendront une dimension mythique ! Chris et moi avons choisi de construire un univers complet, avec beaucoup de personnages, de lieux, de costumes, etc. Je cherche vraiment à rendre l'odyssée de Cole passionnante pour les lecteurs, à la façon de ces grandes épopées mythologiques. C'est pourquoi on a créé un monde aussi riche. Ce n'est pas une histoire simple ou superficielle. Elle se développe sur plusieurs degrés de profondeur, pour ne rien perdre de ses proportions épiques.

En fait, et pour finir, j'espère que l'aventure de Cole fera vibrer la corde sensible de ceux qui se seront embarqués dans son épopée.

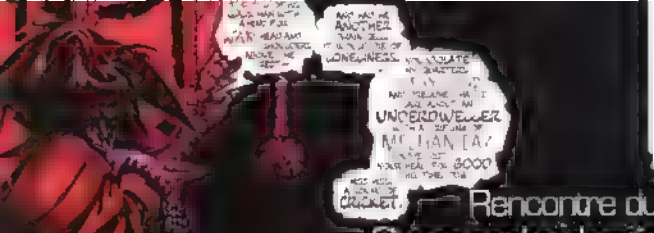
"On a même inclus la reine Victoria Robert Peel, Benjamin Franklin e Abraham Lincoln dans notre casting..."

Cole Blaquesmith, l'homme au bras pneumatique et au poumon d'acier

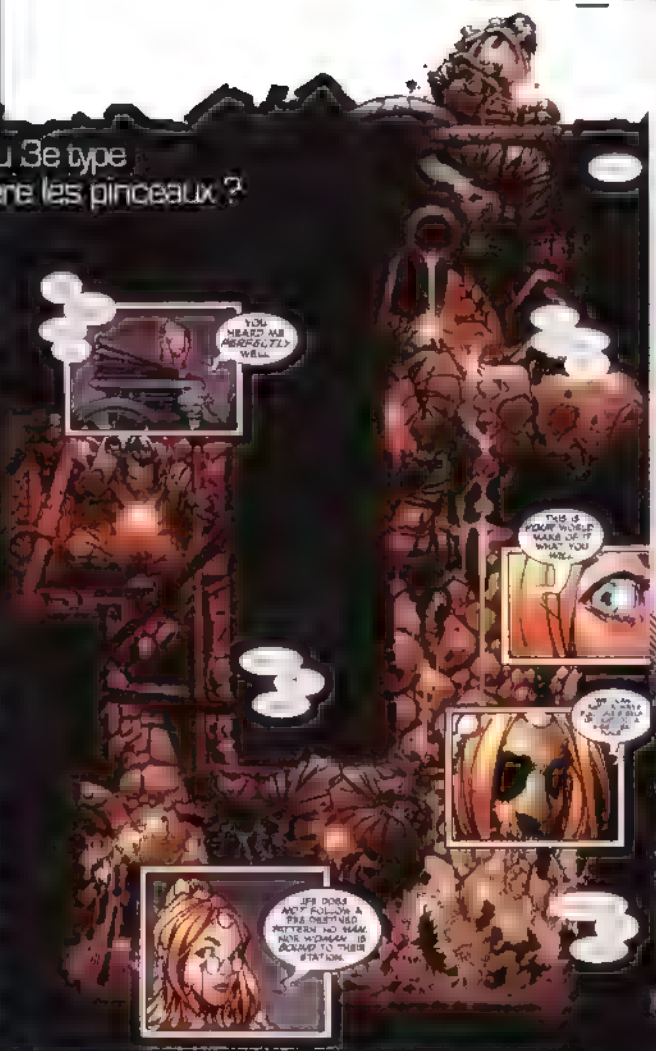
Et Skøm, l'homme-oiseau...



DOSSIER



Rencontre du 3e type
Qui se cache derrière les pinceaux ?


YOU HEARD ME PERFECTLY WELL
THIS IS YOUR WORLD MAKE OF IT WHAT YOU WILL
IF I DOES NOT FOLLOW A PRE DETERMINED PATTERN NO MAN NOR WOMAN IS BOUND TO THEIR STATION

EK -> *Qui es-tu ?*

Mon nom est Chris Bachalo. Je suis né le 23 août 1965 et suis donc du signe astrologique de la vierge. J'ai une sœur. Je vis actuellement en Californie du sud avec ma femme, Hélène, à quelque 20 Km de Disney Land. Mon attraction favorite est "Les Pirates des Caraïbes". Je n'ai ni chien ni chat, mais un faible pour le chocolat et la bière "Sam Adams". J'adore aussi la nourriture française et suis réputé pour manger les pizzas (je sais, c'est italien) avec beaucoup trop de fromage !

Je n'ai aucune aspiration à sauver le monde !

EK -> *Pourquoi et comment es-tu devenu un auteur de comics ?*

Les dinosaures et les monstres !

J'adore ça depuis que je suis un gosse. Une année, on se préparait, ma famille et moi, pour faire la route du Canada jusqu'en Californie comme on le faisait chaque été. Et je suis tombé sur un présentoir où se trouvaient deux comics avec des dinosaures et des monstres. Le premier était "Swampthing" et l'autre "Manthing". A croire que j'avais un attrait particulier pour tout ce qui contient le mot "thing" ! A peine arrivé à la maison, j'ai appelé un copain, et on n'a pas arrêté de parler de comics. J'étais encore petit, j'avais dix ans à cette époque, et je ne me doutais pas que je venais d'entrer dans ce monde qu'aujourd'hui j'appelle "ma maison".

EK -> *Comment pourrais-tu décrire ton style graphique ?*

Question difficile ! J'ai toujours aimé penser que mon style est une sorte de patchwork, un conglomérat de nombreux autres styles qui, une fois fusionnés, forment un tout ! Je puise dans de nombreuses influences, et, au résultat, il est très difficile d'en retrouver une plus qu'une autre dans mes dessins. En tout cas, j'espère que le langage que j'utilise est compris par les gens et qu'ils l'apprécient.

EK -> *De quelle façon travailles-tu ? Avec quels instruments ?*

Rien de bien extravagant. Pour dessiner, j'utilise un porte-mine, j'encre au pinceau ou au stylo encreur. Pour les couleurs, j'utilise principalement de la gouache, des acryliques, des crayons de couleurs et un tout nouvel outil... Adobe Photoshop ! J'ai beaucoup utilisé ce dernier dans "The Witching Hour", aussi bien pour les intérieurs que pour les extérieurs, et un peu moins dans Steampunk.

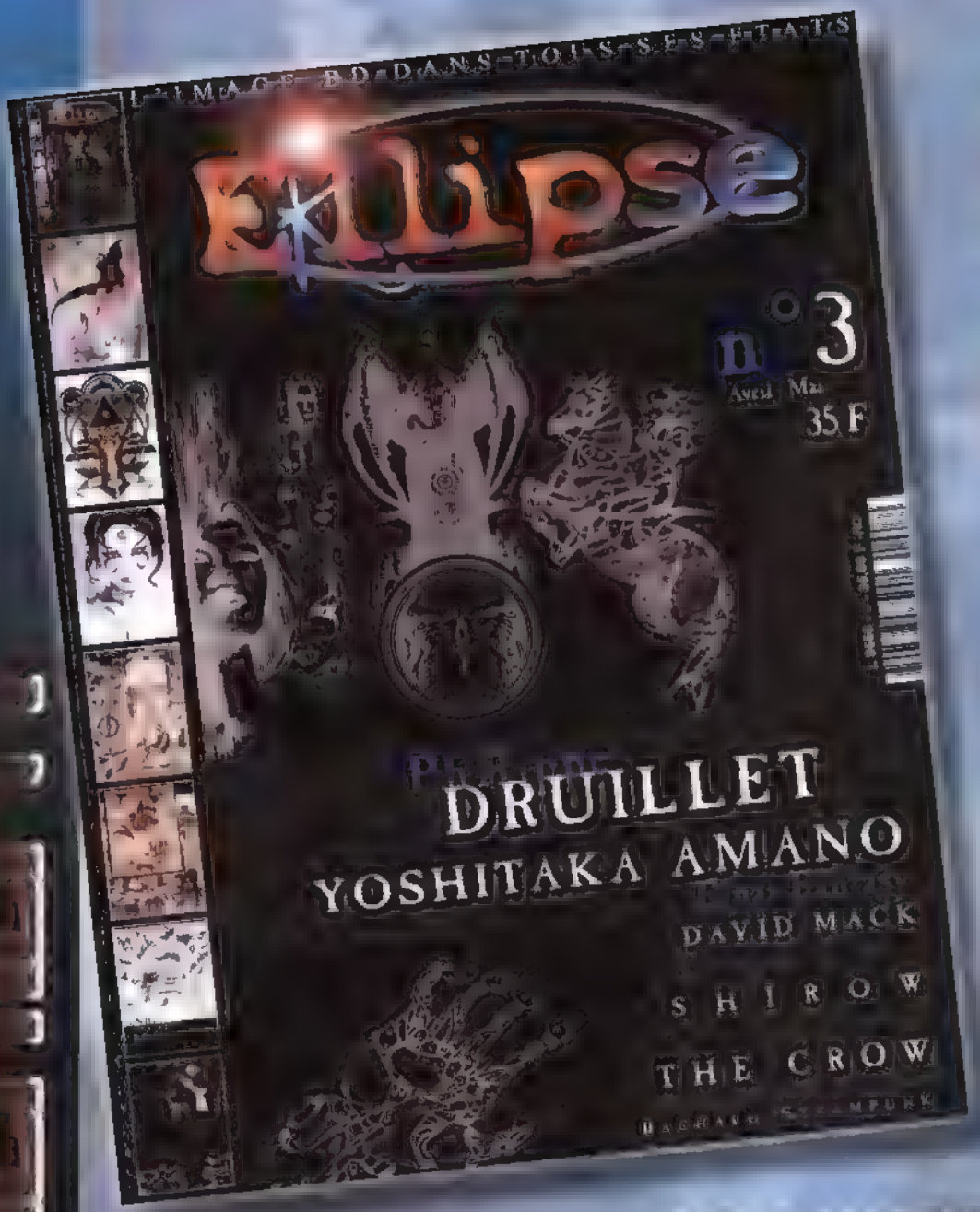
EK -> *Comment choisis-tu ce qui est important à montrer ?*

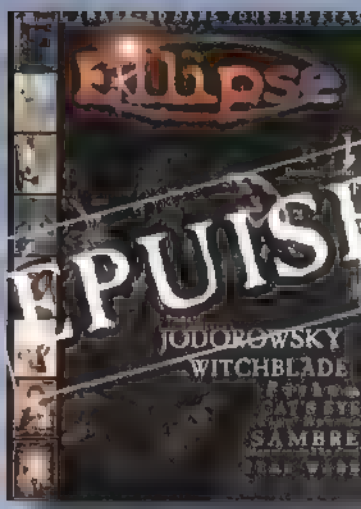
Tout dépend du script et de ce que l'auteur veut que je communique. Habituellement quand je travaille, je choisis ce qui me semble le plus important dans la page et je m'arrange pour que cette partie soit mise en évidence. Je traite chaque page comme une œuvre indépendante, tout en prenant garde de ne pas compromettre l'unité de l'histoire.

EK -> *On a juste vu le "Catechism", et le numéro un, mais c'est vraiment très beau !*

On est drôlement bons, nein... Haha !! Je suis fier de dire que c'est un des meilleurs projets sur lequel j'ai jamais travaillé ! Richard Friend, qui encre, est une grande trouvaille. Il prête beaucoup d'attention aux détails, et la passion du travail, c'est contagieux ! Rob et Alex de Badass sont aussi merveilleux. Attendez de voir les textures qu'ils utilisent, c'est épatant !

ABONNEMENT





Attention !
Quantité très limitée

ABONNEZ-VOUS !

Bon à photocopier ou à recopier sur papier libre :
Je désire m'abonner à Eklipse, au tarif préférentiel de 180 F les 6 numéros*.

Nom..... Prénom. . . .. Age.

N°..... Rue.... ....

Code..... Ville..... .. ..

Pour commander Eklipse # 2, compter 10 F de frais de port supplémentaires, soit 45 F le numéro

Je joins mon règlement par :

❑ carte banquaire : Nom..... Prénom . . . .. N° de carte ____-____-____-____

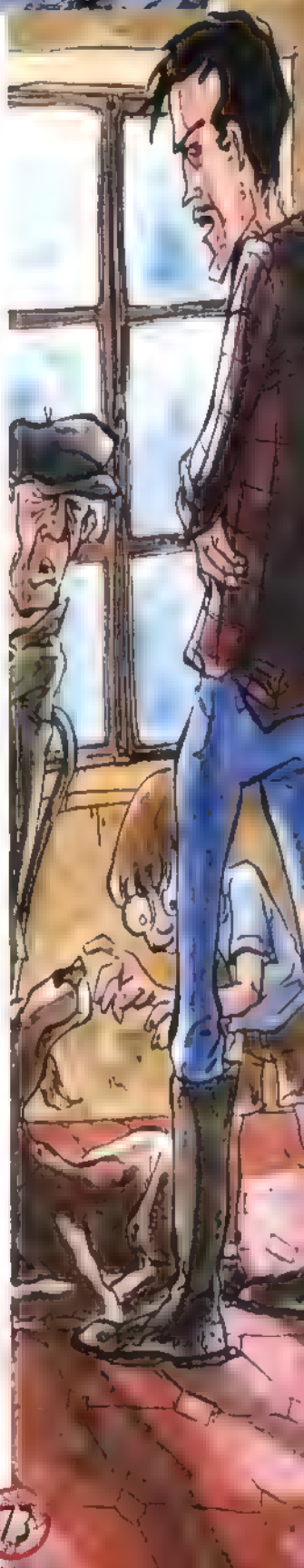
Date d'expiration / . Signature impérative :

❑ chèque bancaire à l'ordre de SEMIC.

à SEMIC - Service Abonnement - 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14

* ce tarif est applicable à la France metropolotaine et à la Corse
Pour les DOM-TOM et l'etranger, ajouter une participation aux frais d envoi de
10 francs par numéros, soit 240 FF au total

Comment ça encore un François ?
Eh bien oui, mais ce n'est pas le prénom qui fait le talent !
Notre troisième bulle d'art nous est donc arrivée par la poste depuis la lointaine Belgique et l'académie des Beaux Arts de Tournai. (vous ne saviez pas que les dessinateurs ont une propension au contorsionisme ?) Après un jeune auteur influencé par le manga, puis un par l'Amérique, nous voici de retour en Europe, en attendant un prochain voyage...



François Duprat est un jeune toulousain de 23 ans, expatrié au pays de la bédé. Il est en dernière année d'un cursus en quatre ans. Il se fait une vocation de peindre notre époque et notre quotidien en abordant la vie des gens ordinaires, et voue une passion toute particulière à la narration.

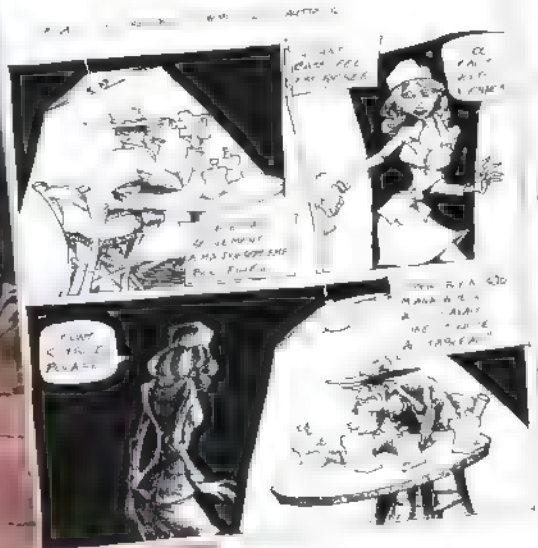
Portrait Chinois : Si j'étais...

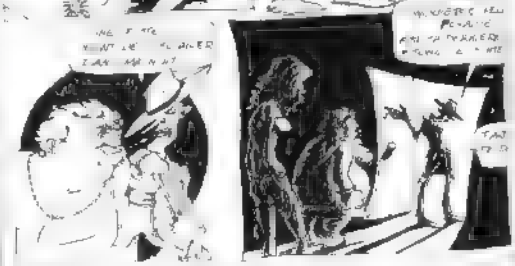
...Un cinéaste :
Cedric Klapisch

...Un écrivain :
Boris Vian

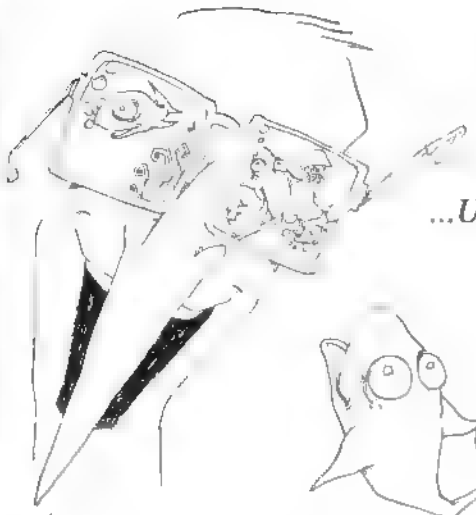
...Un livre :
Moon Palace de
Paul Auster

...Un chanteur :
Jacques Brel
ou
Yann Tiersen





...Un animal :
Un escargot

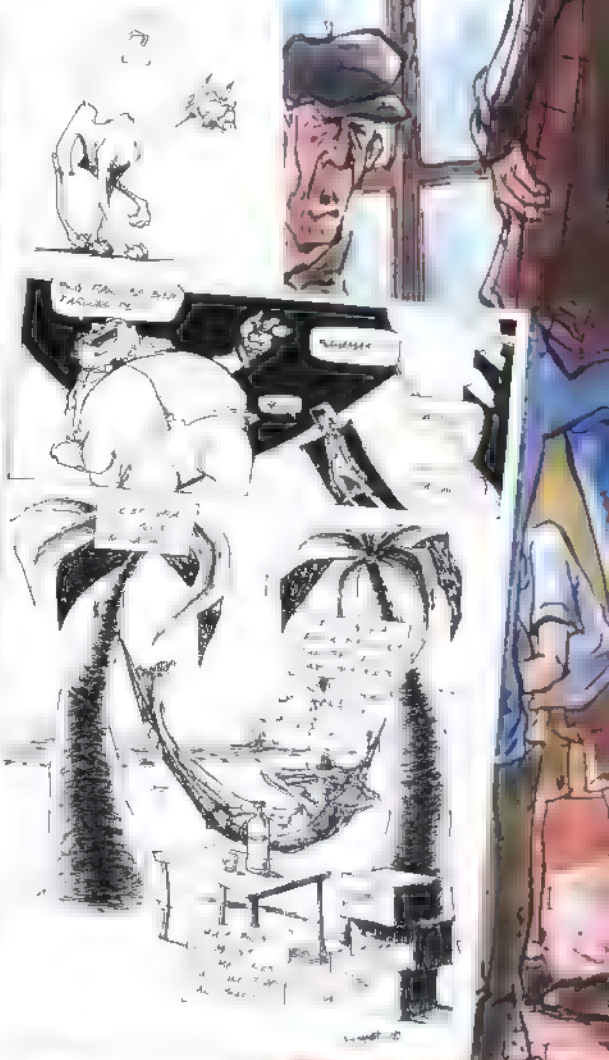


...Un dessin animé :
le tombeau
des luciales.

...Un film :
Chacun cherche son chat
ou
Farhenheit 451.

...Une couleur :
Euh... Gris

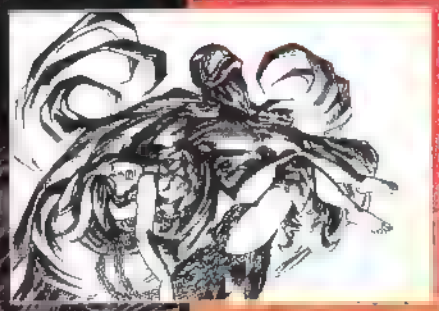
...Un dessinateur :
Franquin et Franck
Pe

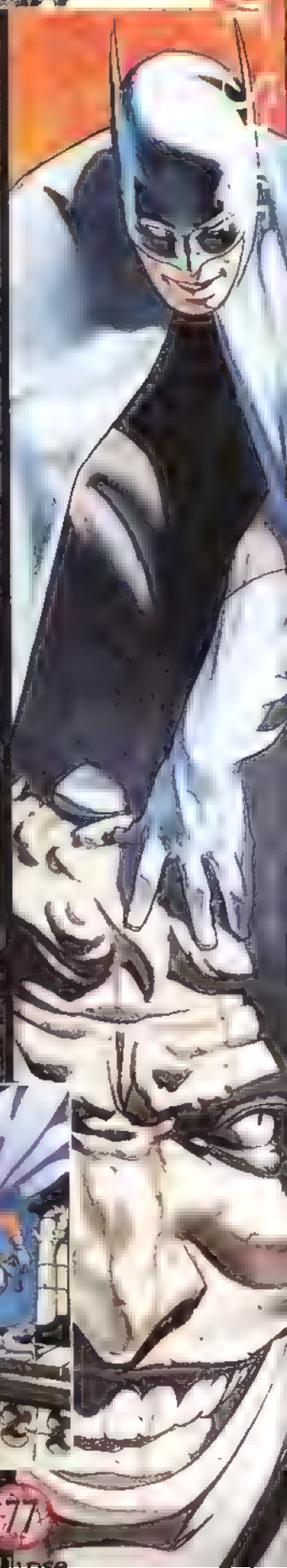


Libératore on Batman, le parcours d'une idée
du crayon à la planche

Pour les 50 ans de Semic
Philippe Caza peint la ténèbre ↓
↑ Jean-Yves Mitton et Franck Zimmermann le démon...

Par ordre d'apparition, Tellos de Momo, Fathom d'Olivier Vatine, le croquis du Darkness de Caza et Ghost le fantôme gominé du savoyard Félix Meynet. ↑ (et là-haut, le spawn de Mitton en noir)



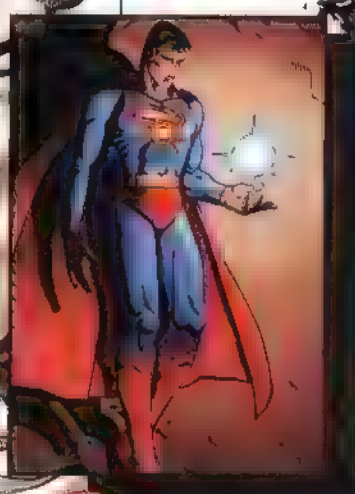


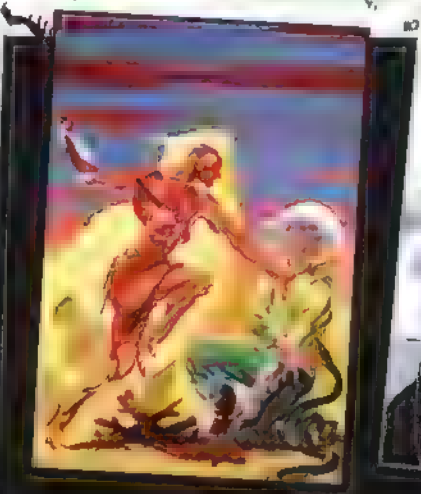
Ils s'appellent Bruiot, Caza, Darrow, Liberatore, Maurcet, Meunet, Mitton, Moebius, Severin, Vatine, ... Ils ont délaissés leurs planches habituelles le temps d'une petite aigue vers le comics...

Voici le résultat lorsque les européens couvrent l'Amérique !

arition, Tex par Geof Darrow, f croqué par l'incal-lumineux blus, et re-Spawn, par Aleksi

, indien faché du sire Meynet deuxième semaine pour Kiwi





UN JEU DANS L'OEUF

Pour faire un bon jeu vidéo, il faut une bonne dose d'imagination, saupoudré d'un subtil travail d'équipe et de beaucoup de talent ! Ekllipse a mis son nez dans la potion magique d'Oeil pour Oeil, un jeune studio lillois aux projets prometteurs ! Secrets de fabrication...

Place au noyau dur de l'équipe Benoît Clerc le scénariste, Éric Hérenguel, designer, et Krafton le responsable animation vous livrent les trésors de leur cuisine barbare.

E ***eux-tu nous expliquer en quoi consiste ton travail de Scénariste ?***

Benoît Clerc : Le scénariste / game designer (les deux sont indissociables) intervient en amont du travail de toute l'équipe. Les scénarios sont épluchés par notre charmante chargée de production qui en tire des listes de personnages, objets, décors, animations, actions .. sur lesquelles s'appuient les illustrateurs, graphistes, codeurs, ingénieurs du son ou musiciens... pour bâtir le jeu. Bien sûr, chaque participant à l'élaboration du projet intervient dans le cours du processus de conception pour exposer ses contraintes, ses envies, ses idées .. Charge au scénariste d'intégrer tout ça pour pousser le projet le plus loin possible, tout en le maintenant dans les limites du réalisable

E ***l y a des limites à l'interactivité d'un jeu, par exemple dans les dialogues ou les actions. En tant que scénariste, comment gères-tu cela ?***

B.C. · Il est bien évident que le média lui-même impose certaines limites à la narration, mais nous avons la volonté d'offrir un maximum de liberté au joueur. Nous bâtissons donc une trame comportant un certain nombre de passages obligés, entre lesquels le joueur peut faire preuve de son sens ludique et d'inventivité. Il passera ainsi nécessairement du point A au point B mais reste libre des moyens qu'il met en œuvre pour y parvenir

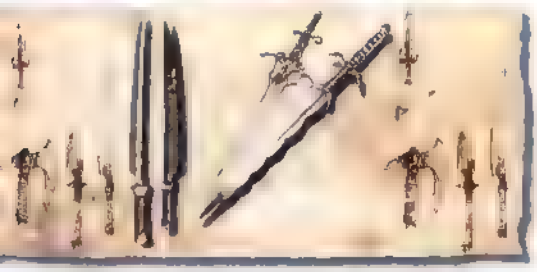
Pour prendre un exemple un peu basique, imaginons que le personnage soit face à une porte qu'il doit absolument franchir ; en fonction de son style de jeu, de ses personnages, de son équipement, etc., il peut chercher la clef, défoncer la porte, soudoyer le garde, lancer un sort de feu... Chacun de ces choix ayant des conséquences différentes à plus ou moins long terme. Ce principe vaut également pour des situations beaucoup plus compliquées : attaquer un camp, enlever quelqu'un, etc

E ***uelles sont tes sources d'inspiration ?***

B.C. : L'action se déroule dans un monde mythique qui rappelle **Conan** et l'univers de **Frazetta**, mais je ne voulais pas que ça se limite à de l'heroic fantasy, à un univers à la **Tolkien** avec des sorcières à chapeaux pointus. Je voulais sortir de ces schémas-là pour un univers plus barbare, plus archaïque. Même s'il y a des repères auxquels on se réfère régulièrement, l'univers est parfaitement inédit ce qui nous impose beaucoup plus de travail que si on avait simplement repris l'iconographie classique

E ***e qu'on en voit ici semble pourtant assez classique, non ?***

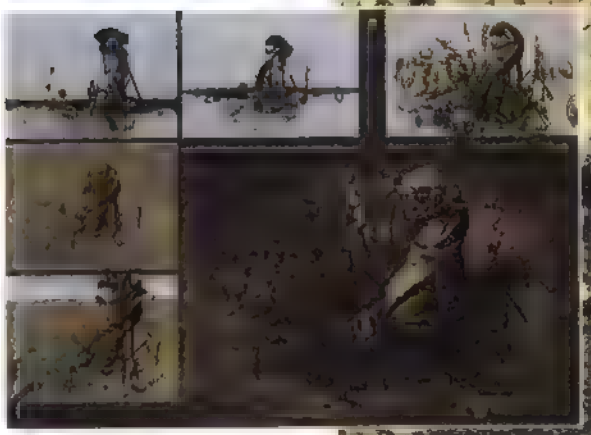
B.C. : Même si les personnages ne t'ont pas paru "hyper originaux", ils ne sont que la face émergée d'un iceberg Pour plus de



Armures

Le Guerrier Barbare

précision, notre univers se situe quelque part entre les mythes grecs, Rahan, les cosmogonies des civilisations animistes, les sagas nordiques, l'épopée de Gilgamesh, Nehwon (*Fritz Leiber*) et les Jeunes Royaumes (*Michael Moorcock*). Mais pour faire passer une telle décoction, il était nécessaire de fournir quelques points de repère aux joueurs, d'où les hommes-serpents et les guerriers barbares. Des personnages tels que le cyclope ou le felys sont par contre totalement inédits dans un jeu vidéo. Cela dit, l'originalité n'est jamais une fin en soi



E... e sais que le jeu est encore très confidentiel, mais qu'est ce que tu peux nous en dire ? Quels sont vos objectifs pour l'histoire ?

B.C. : Je peux te dire qu'il sera la transposition la plus aboutie des meilleurs moments d'un jeu de rôles sur table en jeu vidéo : une saga rythmée, épique et héroïque dans laquelle le joueur dévoilera puis contrera une machination aux parfums d'apocalypse mettant en scène les Dieux et les grandes puissances profanes des Terres Anciennes (le nom de l'univers), des scénarios proposant des défis ludiques variés (infiltration, exploration, protection, chasse à l'homme, assassinat...), un monde ouvert, riche de nombreuses sous-quêtes et intrigues parallèles que le joueur gère comme bon lui semble, beaucoup de scènes cinématiques, un système de combat tactique et rapide, du sang, du sexe

E... omment ça se passe avec les designers du jeu ?

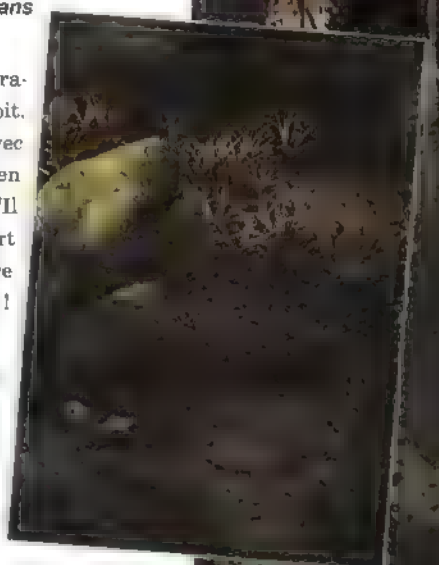
B.C. : Je dirais que le ton du jeu est défini réellement en collaboration avec Eric et Vincent. J'arrive avec mes idées sur papier et une idée de ce que j'en veux graphiquement et c'est à eux de coucher tout ça sur papier

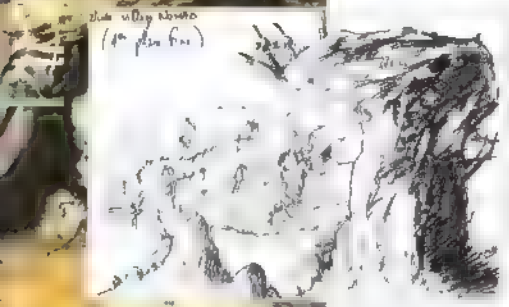
E... 'est donc le fruit d'une réelle interaction ?

B.C. : Au début, je décrivais précisément ce que je souhaitais qu'il me fasse, avant qu'il ne passe à la phase de conception graphique. Mais très vite, il s'est avéré que ces descriptions étaient devenues superflues parce qu'Éric et Vincent s'étaient complètement approprié l'univers. Je me fais parfois des images mentales de ce que je voudrais et eux m'en proposent une vision complètement différente, mais souvent, je suis très agréablement surpris. Ça va même au-delà de ce que j'avais moi-même en tête !

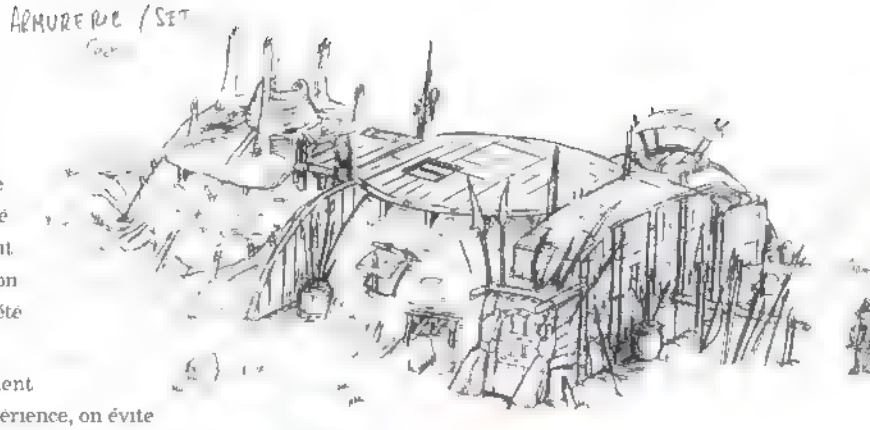
E... t toi Éric, en tant que designer, quel est ton rôle dans la conception du jeu ?

Éric Hérenguel : Derrière moi, il y a une équipe d'infographistes et avant moi, il y a Benoit. Chacun doit faire ce qu'il peut avec ce qu'on lui demande. Si Ben vient me voir en me disant "Il me faut un temple de la mort comme ça ! ", ma première réaction c'est de dire "Ah ! Non ! Trop dur ! ".





Mais s'il arrive dans mon bureau, et me donne un descriptif de ce qu'il veut et se barre directement, je suis obligé de le faire comme il l'avait imaginé. C'est plus de cette manière que l'on travaille : on évite de discuter le travail qui a été fait en aval.



Parfois, on a dû censurer des idées qui étaient irréalisables techniquement. Mais avec l'expérience, on évite au maximum ce genre d'erreurs.

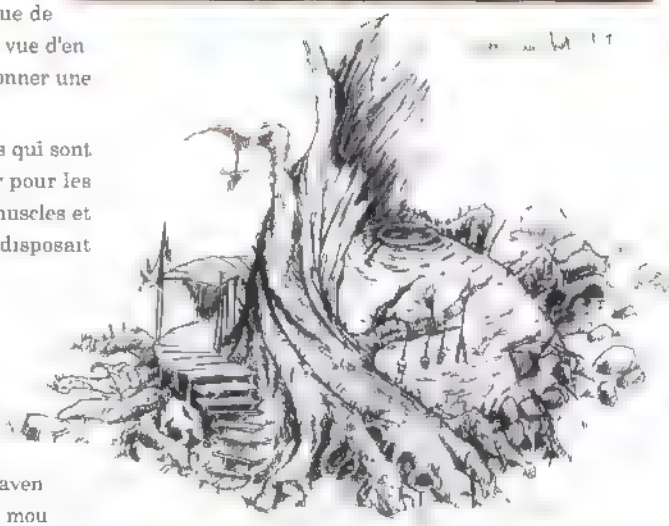
E *a n'est pas trop frustrant de devoir abandonner certaines idées ?*

E.H. : Bien sûr ! Je me souviens d'un pont magnifique qu'on avait créé avec Vincent ; il était entièrement constitué d'ossements et devait sortir de l'eau. On a dû l'abandonner parce que ça prenait trop de mémoire et c'était impossible à gérer. Mais j'avais trouvé sa conception intéressante. Et puis c'est à partir de dessins qui avaient été rejetés pour le jeu que m'est venue l'idée des personnages et de l'univers de Kran !

E *omment se passe la transposition de tes dessins papier à leur équivalent 3D ?*

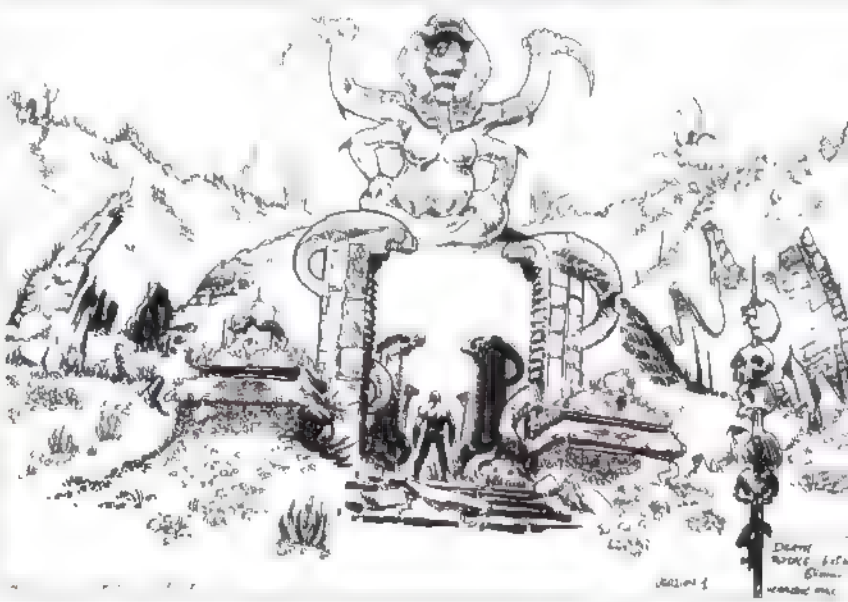
E.H. : Par exemple, pour ce qui est des personnages, je dois les dessiner sous plusieurs angles : vue de face, de dos, de côté ... Pour la vue de côté, je dois également en réaliser sans les bras, afin d'avoir une vue d'ensemble de la silhouette du personnage. Je dois également leur donner une idée des textures que j'ai imaginées pour tel ou tel perso.

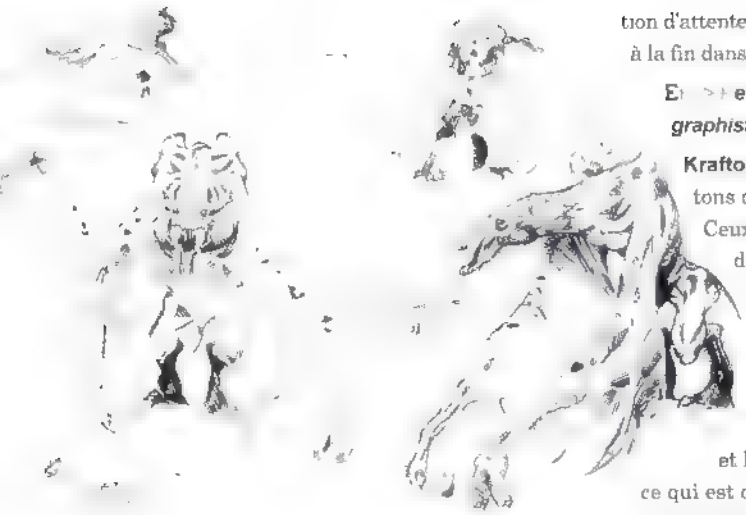
Pour aider les infographistes, on dispose également de figurines qui sont réalisées à partir de ces dessins ; ils peuvent les faire tourner pour les voir sous tous les angles, ça leur permet de voir les différents muscles et valider des volumes qu'il serait difficile de concevoir si on ne disposait que de mes dessins.



E *t en ce qui concerne l'animation ?*

E.H. : En fait, l'animateur trouve par lui-même des idées d'après les dessins : il est clair qu'un personnage à moitié humain ou à moitié félin n'a pas la même démarche qu'un barbare. Mais c'est vraiment un travail colossal : il faut un nombre infini de mouvements pour chaque personnage puisqu'ils seront amenés au fil de l'aventure à changer régulièrement d'armes et de vêtements, et donc de mouvements. C'est un travail d'autant plus délicat que chaque mouvement doit pouvoir être enchaîné à partir d'un autre mouvement : par exemple, pour une attaque, on part d'une posi





tion d'attente pour créer l'attaque avec l'impératif de revenir à la fin dans la position initiale

E[illegible] ***eux-tu nous expliquer quel est le travail des infographistes ?***

Krafton : Pour l'élaboration des scènes 3D nous partons de model sheets élaborés par les illustrateurs. Ceux-ci se présentent sous une forme qui rappelle le dessin technique c'est à dire avec les 3 vues (haut, gauche, face) plus la perspective.

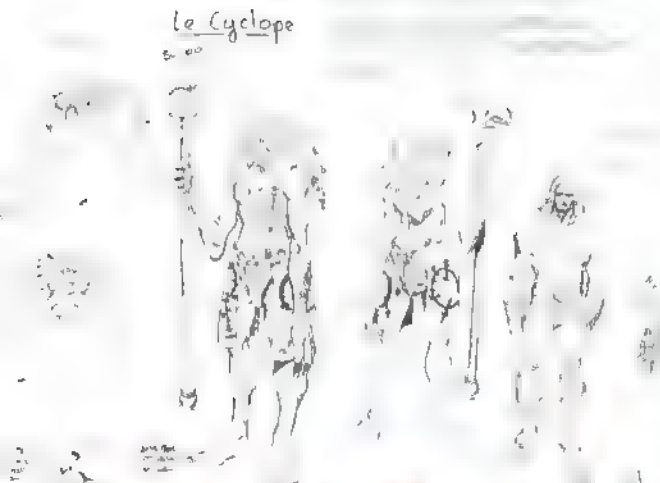
A partir de cela, nous sommes capables de modeliser les personnages en 3D ; pour chaque personnage, il faut environ 15 jours de travail entre le moment ou on reçoit le model sheet et le moment où celui ci passe en phase d'animation. Pour ce qui est des techniques de modelisation, elles sont tres variées, mais on peut résumer ça à de la sculpture numerique :o)

En ce qui concerne les décors, nous avons des illustrations detaillant l'environnement de ce decor ainsi que des dessins plus précis pour certaines parties du décor qui demandent plus de travail de finition. Nous apportons un soin tout particulier à l'élaboration des textures, celles ci demandent un travail de recherche à partir d'un code couleur et de discussions entre les infographistes et les illustrateurs. Par exemple, pour ce qui est de l'eau dans les marais, il a fallu plus d'un mois pour arriver à ce type de rendu.

Après avoir cerné l'architecture du bâtiment, on peut réellement commencer sa modélisation, puis, au fur et à mesure, nous affinons notre travail et rajoutons des détails.

Là où cela est difficile, c'est que les scènes 3D font plusieurs millions de faces, ce qui entraîne une lourdeur conséquente. Cela reste un travail de longue haleine pour un résultat certain, enfin nous faisons tout pour :o)

Entretien réalisé par J. Leroux et J



Œil pour Œil :

Concept et Design 2D

Eric HERENGUEL, Vincent LAMASSONE

Equipe design 3D et animations :

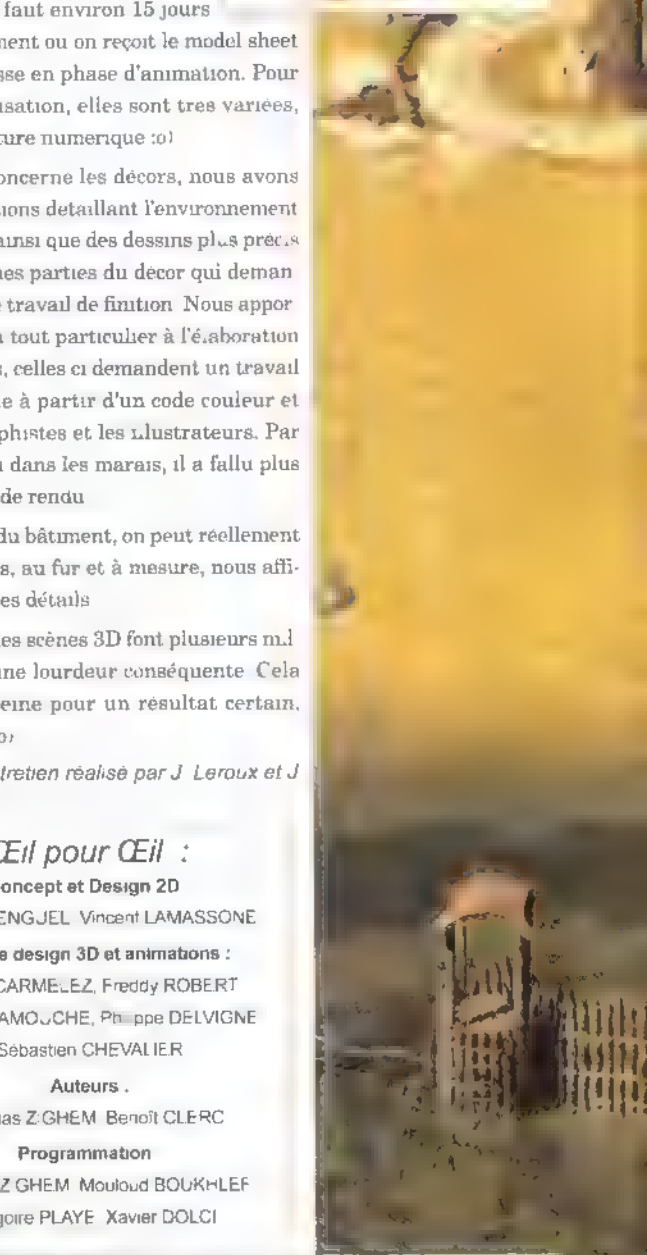
Pierre CARMELEZ, Freddy ROBERT
Ludovic LAMOUCHE, Philippe DELVIGNE
Sébastien CHEVALIER

Auteurs :

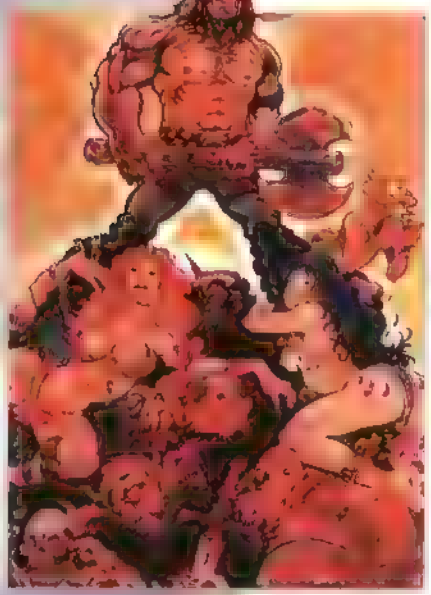
Thomas ZIGHEM, Benoît CLERC

Programmation

Thomas ZIGHEM, Mouloud BOUKHLEF
Grégoire PLAYE, Xavier DOLCI



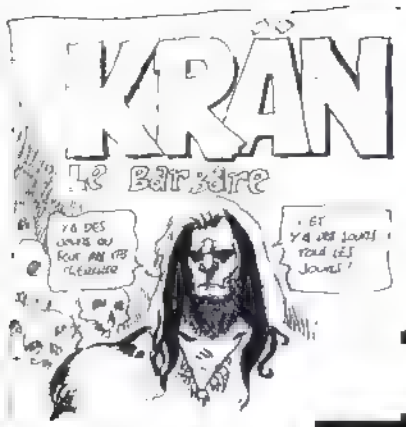
DU JOUR...



Rencontre : Jeudi 10 février 2000, une porte cochère au centre de Lille : Dring ! Bonjour, c'est Ekllipse ! On avait rendez-vous avec Éric Hérenguel ! Dans le hall, sur un canapé, un graphiste dort paisiblement (il faut dire que c'est la pause déjeuner !)

"Je suis à vous dans trente secondes !". La voix, celle d'Éric, vient de derrière un écran 21 pouces sur lequel il travaille assidûment !
"Eh merde ! Je viens de me prendre -7 à Quake III ! "

Comme on peut le voir, l'auteur de bd a intégré l'informatique et ses multiples atouts à sa palette d'outils de dessin... Confession...



E ... ***vec Kräin, c'est la première fois que tu travailles seul sur un album ! Quelle différence vois-tu par rapport à un travail comme "Balade au bout du monde" où tu as pris la succession de Vicomte au dessin ?***

Avec Balade, j'avais un cahier des charges moral à tenir, même si l'éditeur ne fait pas de censure. La filiation entre les premiers tomes et ceux que j'ai dessinés était attendue. Et moi, en tant que jeune auteur, je ne me suis pas amusé à casser le moule. Ce que j'ai fait après, avec Trelawnay était plus personnel, parce que j'y ai fait ma propre sauce.

E ... ***ourquoi ce choix de travailler seul ?***

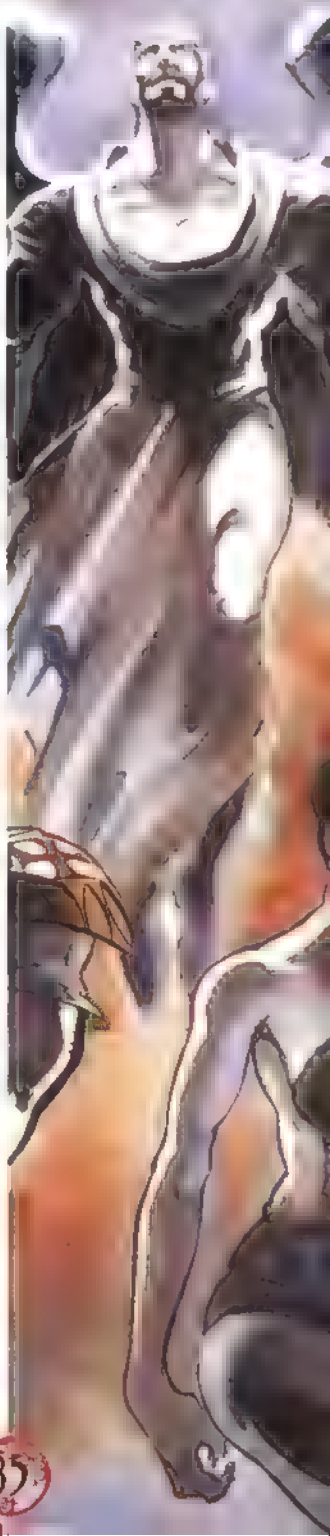
Je crois qu'à un moment, j'ai voulu sortir d'une voie qui se traçait, par mes choix et les opportunités éditoriales. Après 4 ans passés sur *Balade* et 3 sur *E.J. Trelawnay*, j'ai eu le sentiment qu'il y avait une technique derrière. On ne se trahit jamais quand on fait du travail réaliste, on répète un peu inconsciemment les techniques qu'on a en main. Pour réduire ça au minimum et garder ma spontanéité, il fallait que je trouve un truc pour changer et je ne pouvais faire ça que tout seul dans mon coin ! L'intérêt du tome I de Kräin, c'est que je n'avais pas d'éditeur pour le produire. Je l'ai fait en me foutant complètement de ce que l'un d'eux pourrait en penser. Je l'ai fait en mon âme et conscience. C'est un exutoire. Je l'ai présenté alors que j'en étais à peu près à la moitié et Vent d'Ouest l'a accepté. Ils m'ont demandé très vite un deuxième et un troisième.

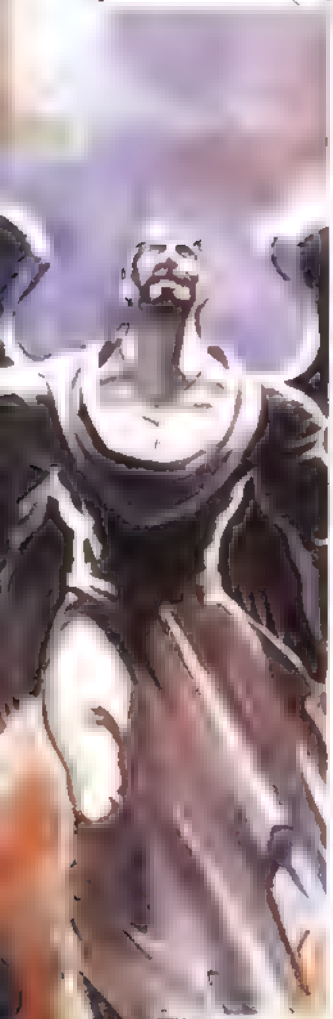
Kräin, c'est que je n'avais ... r le produire, je l'ai fait ... tement de ce que ... penser

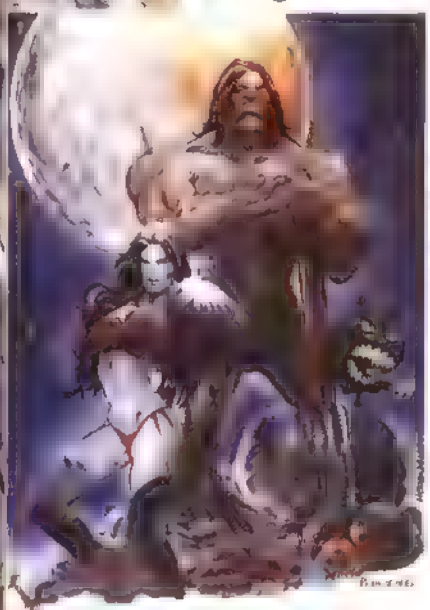
Si j'étais allé voir un éditeur en disant : "Tu verras, je vais te faire un album ! " en expliquant ce que je comptais faire avec Kräin, il se serait dit : "Aïe ! Aïe ! Aïe ! ", il aurait comparé ça à ce que je faisais avant et aurait dit non !... On a tellement envie de voir des auteurs se cloisonner dans des catégories ... que souvent, le projet ne va pas plus loin !

E ... ***t puis, je suppose qu'on est aussi plus libre du fait qu'il n'y a pas de scénario pré-écrit ?***

Oui ! Il y a une espèce de liberté due au fait que je fais moi-même le scénar'. J'écris les grandes lignes, un peu comme un itinéraire quand tu pars en vacances. Tu sais, les grandes villes par lesquelles tu passes et pas les petits villages !







E[illegible] ne sorte de fil conducteur ?

Exactement ! Après, si le hasard m'amène dans un endroit agréable, c'est tout bonnard ! Ça me laisse cette possibilité d'interpréter l'histoire au fur et à mesure, et ça me libère humoristiquement ! La spontanéité, c'est aussi de l'impro'... Et cette façon d'amener un gag, au moment où tu ne t'y attends pas toi-même, ça te fait tilt comme une blague que tu sors à table ; elle n'avait même pas germé dans ta tête ! C'est la réponse à une situation !

E[illegible] 'est pas trop dur de passer directement d'un truc réaliste à une bédé d'humour ?

Je n'en ai pas eu l'impression ! On m'a dit que, par contre, ce serait plus dur de repartir du coup vers un truc plus réaliste ! J'en discutais avec des copains à Angoulême. Ils disaient que quand tu lâches ton trait, après... pour revenir à un truc plus carré, c'est vachement plus dur ! J'attends donc de voir !

Mon prochain titre après Kran, c'est un western : je vais repartir sur un truc plus réaliste. Je ne suis pas sûr d'y arriver, de trouver un traitement qui soit plus souple, comme le design semi réaliste que j'utilise dans Krän. J'ai envie de garder cette liberté que je trouve dans Kran, où les traits tombent, les mains sont esquissées, appuyées par deux ou trois traits noirs

E[illegible] aintenant que tu as touché à la Bédé en solo, est-ce que ça te tenterait de retravailler avec des scénaristes ?

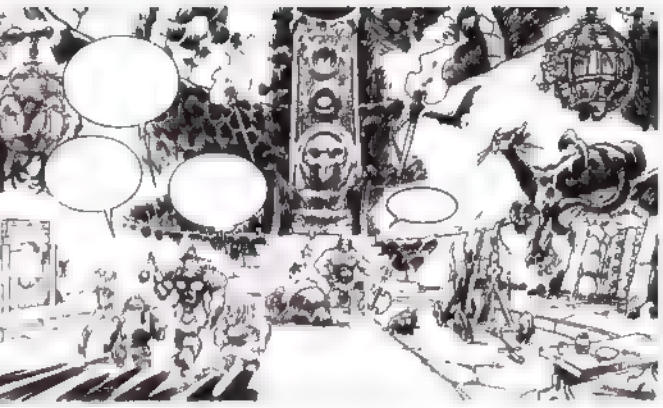
Oui ! Je sais que ça va être dur ! Avec des mecs comme Makyo, je ne pense pas avoir exploité tout le potentiel que le duo avait ! Parce qu'en reprenant Balade, qui avait déjà un acquis, tu ne fais pas ce que tu veux ! J'aimerais bien retravailler avec lui un jour ! On en a reparlé souvent. Et lui disait qu'il continuait à regarder ce que je faisais ; mais un jour on refera un truc ensemble à 50/50 !

E[illegible] uelles sont tes influences graphiques ?

Moi, je suis un malade de Capullo et de Spawn !

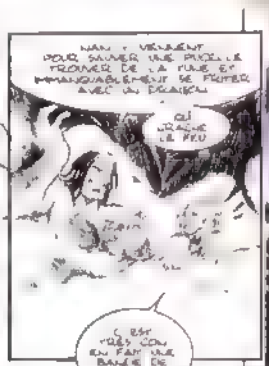
E[illegible] pawn que tu parodies pour la couverture du Krän 2 ! Pour le tome 1, on sent planer l'ombre de Frank Frazetta...

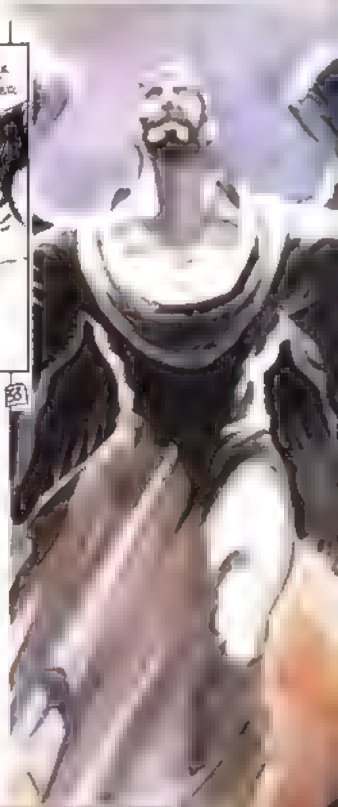
Oui ! Je suis parti d'un Conan le Barbare avec une nana allongée à coté sur un tas de cadavres Et j'ai aussi fait une parodie de l équipe de Turner sur Witchblade que j'ai refaite version Krän ! Je me suis même amusé à reprendre les signatures : souvent tu as 10 carrés avec leurs noms !

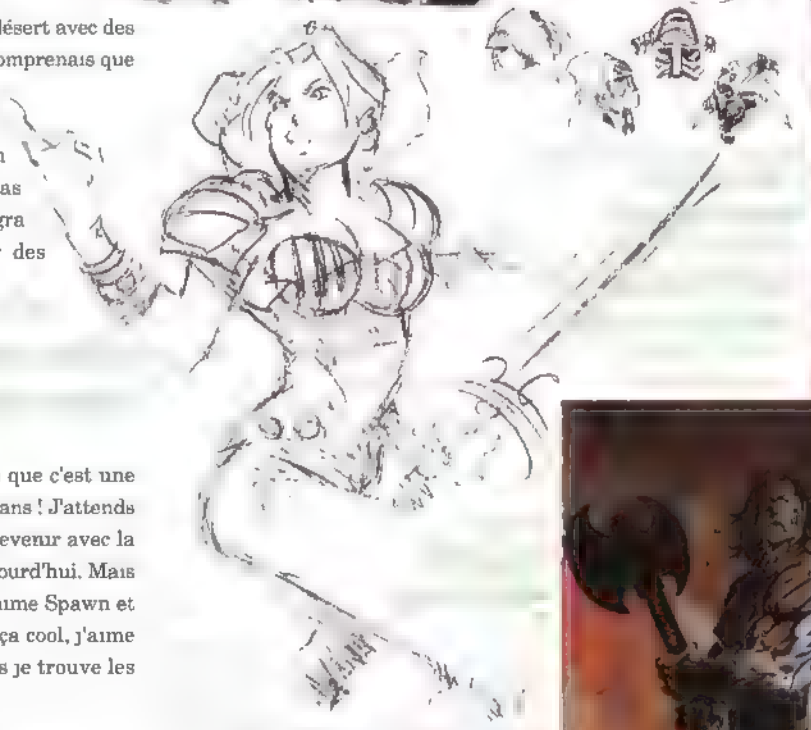


E… …e suppose que tu as commencé comme tout le monde, en copiant d'autres dessinateurs ?

Oui ! Des classiques ! Dans les belges, Franquin, ou encore Jacobs parce qu'il a une maîtrise du trait qui me fascine ! C'est plus Franquin dans Kran où j'exploite un trait plus balancé ; et Jacobs, quand je faisais Trelawnay. Avec la maturité, à l'adolescence, j'ai découvert d'autres auteurs comme Hugo Pratt : je ne comprenais pas étant môme ; J'étais fasciné par ses encrages, Je trouvais les dessins extraordinaires mais je ne comprenais rien à ses histoires ! Je me souviens, mon grand-père m'achetait Pif Gadget. Je tournais les pages, je lisais plein de bédes et quand je voyais celles de Pratt, je voyais des mecs dans le désert avec des chars. Je les regardais pendant des heures, et je comprenais que dalle, sinon que ça avait l'air très cool ! Après, il y a eu Eisner parce que c'est un grand graphiste et un narrateur hors pair… Et plein d'autres ! Il y en a plein qui ne t'influencent pas directement : Olivier Ledroit est mon antithèse graphique : il travaille en couleurs directes sur des







formats quatre fois comme les miens : Je trouve que c'est une "mixitude" entre Bilal et Druillet ! Il n'a pas trente ans ! J'attends les dix prochaines années pour voir ce qu'il va devenir avec la maturité. Je suis plus que jamais fan de bédé, aujourd'hui. Mais avec un regard plus objectif ! Quand je dis que j'aime Spawn et Capullo ; en fait j'aime bien l'univers, je trouve ça cool, j'aime bien le dessinateur, je le trouve très balèze mais je trouve les histoires pathétiquement mauvaises

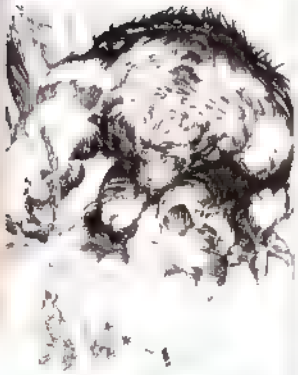
E… …à la lecture de Kràn, on sent également ton attachement à l'univers de Tolkien et des jeux de rôle !

-Oui ! Tout le temps ! On donne des missions aux personnages, ils ont des trucs à faire et forcement avec moi ça foire ! Kran est une bédé de fan d'*heroic fantasy*, mais je me suis attaché aux origines du jeu de rôle, donjon et dragons, etc… J'ai voulu renouer avec ça !

E… …t ça te plairait de travailler sur des jeux de rôle ?

-Oui ! A une époque je sais que Varanda en a fait. En ce moment je suis designer d'un jeux vidéo, ça rejoint un peu ça !

DU JOUR...



Ecomment t'est venue l'idée des personnages ?

-Au dos du tome 1, il y a une illustration où on voit Kran dire "Y'a des jours ou y' faut pas me faire chier ! Et y' a des jours tous les jours ! ". En fait, c'est le tout premier dessin que j'ai fait de Kran en crobard ! La première phrase qu'il ait dite dans son univers de papier, c'était ça !

En retrouve un duo classique : le grand balèze et le petit futé, même si, ici, le petit futé ne l'est pas trop ..

Il s'en sort bien, quand même ! C'est un type qui est faible et petit mais qui compense par la fourberie pour survivre ! T'as plein de gens qui ne sont pas forcément intelligents, mais des situations de survie les obligent à truander pour s'en sortir ' donc l'instinct de survie est une forme d'intelligence. Toute l'histoire est basée sur des archétypes, à fond dans les cliches !

Eil y a un peu d'Astérix dans les personnages, non ?

-Oui, il y a Kran, Kunu et maintenant Kunu a un garou miniature pour faire son Idéfix ! Mon idée c'était de coller des noms crétins à mes personnages par des pseudo-jeux de mots à deux balles ! Dans le 2, il y aura un gourou Auroch qui s'appelle Enroll !

Ele tome 2 sera une suite du 1 ?

-Oui mais une fausse suite ! Dans le numéro 2, Kunu devient roi et il se fait appeler King Kunu et s'est fait construire une armure pour aller au combat. Et ils vont se battre contre les Huns, c'est une tribu qui habite en face, de l'autre côté de la rivière '

Ecomment t'est venue l'idee du scenario ?

Pour le tome 1, je n'avais que les grandes lignes directrices : j'ai pris une quête par l'absurde pour me donner cette liberté de développer les pires situations. Schématiquement, si j'ai le choix entre une situation très classique ou très attendue et une qui me fout plus dans la merde dans la narration, je choisis celle qui me met dedans ! C'est la théorie du pire ! J'espère être resté assez fidèle à l'état d'esprit qu'ont eu les auteurs des années 70 ! Je pense à Aragonès ou à Moebius quand il faisait le garage hermétique ; ils faisaient des trucs vachement scato et ça passait !

Eu fais pas mal de clins d'œil à tes influences !

Oui, par endroits j'ai caché un E.T, un Alien, un Serval, il y a plein de persos que j'ai cachés ! Le truc qui m'amuse dans ce genre de béde, c'est de dejanter vers des trucs hyperréalistes !

Dans le 1, quand je fais apparaître la mort, elle n'a pas une degaine qui fait sourire. C 'est vachement important ! J'estime, quitte à faire une bédé humoristique, qu'il faut la nourrir de ce que j'ai appris à faire avec les bédés réalistes. Ça m'amuse énormément de faire un chaud et froid. Le concept de Kran, c'est d'aller vite, pas de bâcler, mais de tomber les pages de maniere à ce qu'on passe d'une scène classique, franco belge, à 8 cases par page, à des scènes qui font plus comics, qui racontent beaucoup moins de choses mais qui soient de purs plaisirs graphiques !

Eu passes beaucoup de temps par planche ?

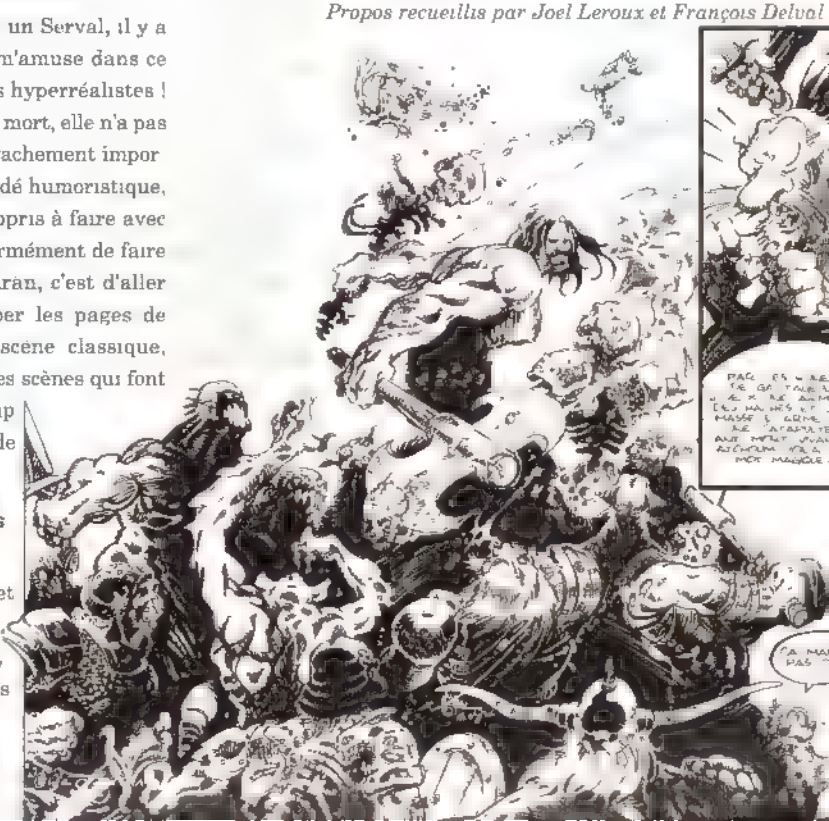
-En moyenne, je passe 1 jour, 1 jour et demi par page. La technique, c'est de passer le plus vite possible à l'encrage, comme le font les auteurs de comics

J'encre moi-même mes dessins, je n'ai donc pas besoin de faire des crayonnés très détaillés. Par exemple, au crayon, je schematise d'un trait les pectoraux et je les dessine réellement à l'encrage, ce qui permet de les faire de façon plus detendue et d'ajouter au dessin une certaine spontanéité. Et puis, je ne travaille pas sur un papier qui coûte tres cher, je l'achète par ramettes de 500. Donc quand ça ne va pas je jette ! Alors qu'avant, je travaillais sur du papier à 12 balles la feuille, ça me faisait plus mal '

Eour finir, peux-tu nous dire quelques mots sur ton projet de western ?

Ce sera pour moi à un retour à quelque chose de plus réaliste. C'est l'histoire d'une bourgade à la frontière canadienne qui subit les attaques de la forêt par bêtes interposées. On retrouve le corps d'un trappeur dechiqueté dans sa cabane et une jeune femme de 25 ans est chargée de faire l'inventaire de ses biens et de trouver ses ayants droits. La ville entiere vit alors dans un huis-clos où tout le monde a peur de tout le monde. On cherche un responsable et on accuse bien entendu les proies les plus faciles. Mais, je n'ai pas encore trouvé d'éditeur pour ça !

Propos recueillis par Joel Leroux et François Delval



THE CROW

La légende s'écrit parfois de peu de mots. Quelques auréoles, une tache de sang, et un drame, peuvent faire d'un film ou d'un livre ordinaire un monument d'émotions qui marquera des générations entières de spectateurs ou de lecteurs...

Voici donc l'histoire d'un oiseau aux ailes de papier qui crève l'écran.

Ecrit et dessiné sous influence musicale par James O'Barr dès 81, publié de façon erratique entre 89 et 93, adapté pour le cinéma en 95, The Crow est aujourd'hui en passe de devenir une série culte. Dans un tango lancinant avec le cinéma, chaque version papier autour de cette histoire à donné sa partition pour passer à l'écran. Une nouvelle adaptation BD de la première histoire vient d'être publiée, histoire de dire que la boucle est bouclée.

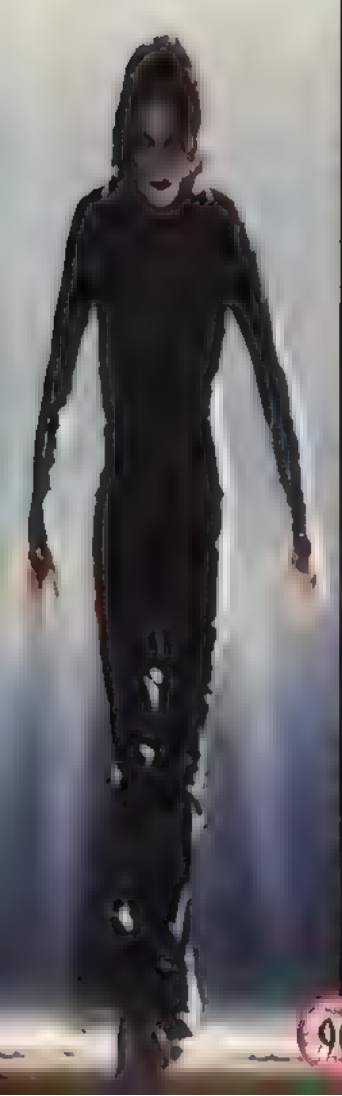
ULTRA VIOLENTE SOLITUDE

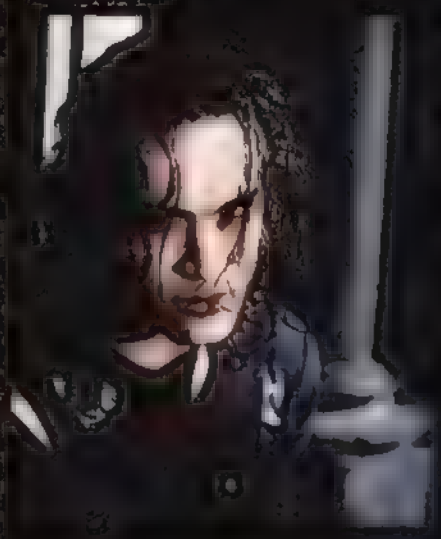
Un an après avoir été assassiné, un jeune homme, Éric Draven revient d'entre les morts pour faire justice en appliquant l'adage *"Tu périras par où tu as péché"*, associé au précepte *"œil pour œil, dent pour dent"*. Le visage peint de noir et de blanc, Éric revient pour incarner un vengeur en demi-teinte dans un univers de violence, de musique et d'ombre.

Amoureux, idéalistes et romantiques, Éric et Shelly formaient un couple idéal. Leur rencontre «coup de foudre» et l'innocence de leurs sentiments en font des personnages simples mais attachants. L'histoire fait d'eux les victimes d'un fait divers sordide et absurde. Plus encore que sa propre mort, ce sont les tortures infligées à sa bien aimée qui vont faire d'Éric un revenant. On peut dire sans mal que le drame qui s'est abattu sur lui a fait bien plus que briser sa vie, il a brisé son âme. Son retour le plonge dans le plus profond désespoir, et il devient l'incarnation, au sens propre du terme autant qu'au figuré, de "l'âme en peine". Sa réalité se partage entre les souvenirs d'un bonheur brisé, la violence du drame qui le ramène, et la vengeance qui l'obsède. Sa solitude ne connaît pas de limites d'autant que l'image même de ceux qu'il a aimés de son vivant, loin de l'apaiser est encore une raison de plus à sa douleur.

Pour que Shelly puisse reposer en paix, Éric devient un personnage que la colère et la souffrance poussent à la mutilation. Il semble trouver dans les coups qu'on lui inflige la rage et la raison de vaincre, autorisant sa propre violence, la faisant presque passer pour de la "légitime défense". Dans le livre, il va jusqu'à la flagellation. Dans le film, ses confrontations avec ses ennemis commencent toujours par le rendre victime.

L'adaptation cinématographique nécessitera avant toute autre chose d'amoindrir la brutalité et le nihilisme du livre. Certaines scènes ou certains personnages vont disparaître au profit du scénario, laissant entière et pleine la question suivante : *cette violence est-elle légitime, ou pire encore, est-elle nécessaire ?*

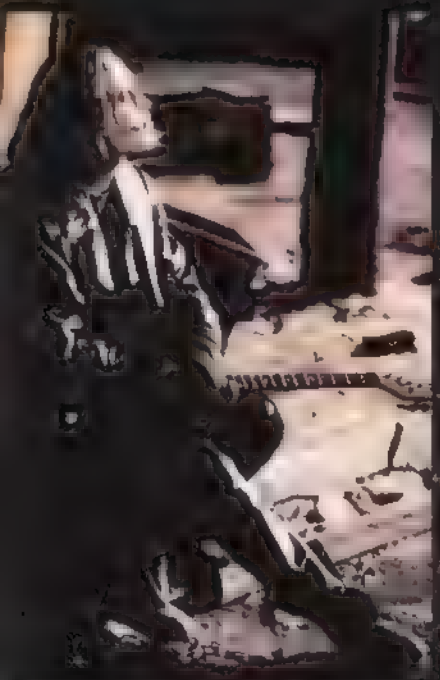




Pour accomplir sa vengeance, Éric doit changer, et l'innocent doit devenir un tueur sans merci. Le maquillage ou le masque qu'il adopte ont donc une fonction symbolique importante : ils soulignent l'ambivalence du personnage (ça n'est sans doute pas un hasard s'il se peint en noir et blanc). Éric qui se venge n'est pas le même homme que Éric la victime, et ses adversaires devront le reconnaître au travers de ce qui

LE MAL EN QUESTION

Rien ne prouve vraiment que Shelly ait eu besoin de cette revanche pour retrouver la paix, et si le film, cathartique, laisse planer un «tout est bien qui finit bien», les autres versions laisseront plus de doute. «*Quiconque affronte les monstres doit veiller à ne pas en devenir un au cours de son combat*» (The Crow, Tome 3, Ironie).



L'exemple le plus marquant de ce symbolisme décalé est bien évidemment le corbeau (ou la corneille) qui veille sur Éric. Cet oiseau charognard et de mauvais augure est ici un portier de l'au-delà, tout autant qu'une part de la conscience d'Éric. Il est à la fois un guide physique et spirituel, et tient d'avantage de l'ange gardien que du porte-malheur.

Victime innocente, Éric devrait représenter le bien, mais il n'en arbore aucun des signes : moulé dans un costume noir, ceinturé de ruban adhésif, on pourrait presque dire qu'il fait peur à voir. O'Barr puis Proyas ne font pas de leur personnage principal un héros. Éric Draven est un être désincarné dans lequel on ne peut que difficilement s'identifier. Mais par-là même, ils n'en font pas non plus un anti-héros. Clint Eastwood, Charles Brownson et d'autres ont incarné de nombreux vengeurs à la morale réprouvée et aux moeurs douteuses. À l'instar de Draven, ils agissent souvent après un drame qui les a remis en question et qui les pousse à chercher justice hors des sentiers battus.

Mais ces personnages, tant dans leurs passions que dans leurs mauvais penchants sont particulièrement humains et attachants dans leur ambiguïté.

À l'antithèse des stéréotypes, Draven tient davantage de l'antéchrist que de n'importe quoi d'autre. Il accomplit sa vengeance entre aveuglement, colère et déraison, mais on ne trouve pas chez lui de triomphalisme au cours de ses victoires. Ses actes, d'une rare violence, procèdent tant de la revanche que du mysticisme. Dans le livre, il se mutile et s'entaille le torse pour y tracer une couronne d'épines. Dans le film, ce n'est qu'après avoir été terrassé une seconde fois qu'il rend le mal qu'on lui a fait. Malgré tout, il agit sans espoir, et si ses crimes sont légitimés, ils n'en sont pas moins parfaitement répréhensibles.

NOIR C'EST NOIR

En franchissant le seuil qui le ramène à la vie, Éric va se trouver investit du pouvoir nécessaire à sa vengeance. L'histoire ne dit pas si c'est en se faisant abattre une seconde fois qu'il apprend à se battre, mais il revient pourvu d'une quasi-invulnérabilité, en plus d'une rage et d'une habilité peu commune au maniement des armes et de tout ustensile lui permettant de satisfaire son objectif : la vengeance en châtiant ses bourreaux. Paradoxalement, il semble qu'en réapparaissant, dans cette peau guerrière, il soit bien mieux adapté non seulement à sa quête, mais aussi à l'univers qui l'entoure : un monde noir et sans espoir.

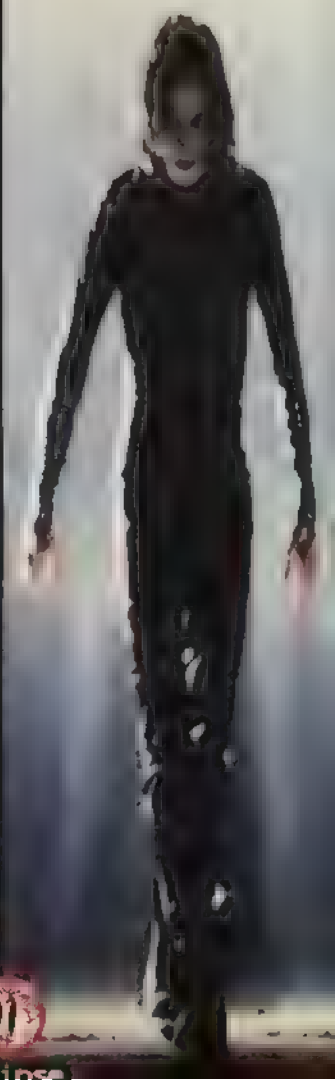
Dans les rues qu'il parcourt en recherchant ses cibles, Éric ne croise que misère et destruction. Les bâtisses sont branlantes, les murs sales et noirâtres, les fenêtres brisées. De part et d'autre, des escaliers de secours ou des rambardes en fer accrochées aux façades viennent nourrir l'impression que la ville s'enferme dans des barreaux de cages infernales. Cette impression est flagrante dans le film tourné dans une gamme de couleurs très restreintes : l'image est très sombre, avec beaucoup d'éclairages rouges (il n'y a pas de couleurs vertes ou bleues) et les éclairages crus accentuent les ombres et figent les silhouettes distordues du monde de O'Barr.

Coté livre, les pages sont d'un noir et blanc qui se veut très noir. O'Barr va jusqu'à utiliser deux techniques distinctes pour accentuer les contrastes. Le présent est travaillé à l'encre avec des traits et contours particulièrement durs, par opposition, les souvenirs quasi-blancs sont peints en lavis avec peu de noir ce qui donne une impression de flou et de douceur.

Au final, chaque trait souligne un peu plus le rêve devenu cauchemar, creusant un abyme entre deux réalités qui ne peuvent consentir l'une à l'autre. En un sens, l'oeuvre de O'Barr est une apologie de l'amour. Bien sûr, l'amour est plus fort que la mort, mais il est surtout ce qui donne sens à la vie, ce qui lui donne valeur, et beauté. Les visions de Éric et Shelly rappellent cette magie, tout autant qu'à l'opposé, le monde à l'image de ceux qui le détruisent fait penser à un avant goût de l'enfer.

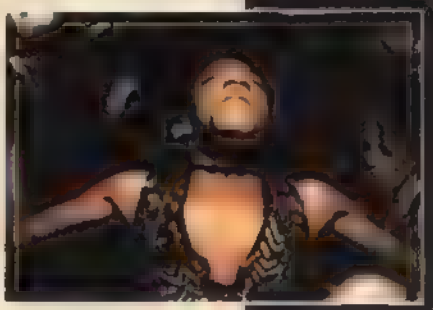
« A gauche, Brandon-Éric et Rochelle Davis-Sarah.

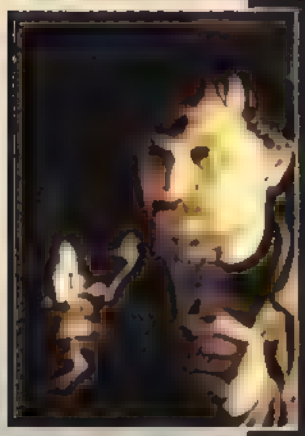
à En haut, en noir et blanc, l'ironie se décline sur le visage d'Éric.

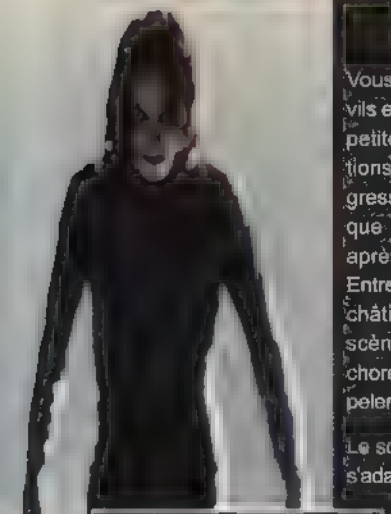


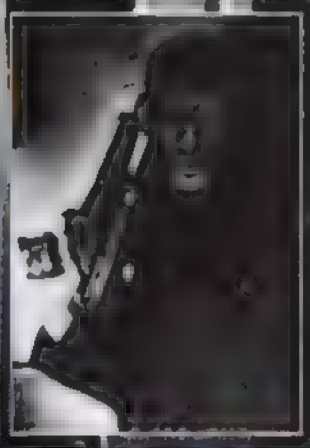
Vêtu de noir, ceinturé de ruban adhésif... Éric revient d'entre les morts pour faire justice en appliquant l'adage "œil pour œil, dent pour dent"...

N'allez pas chercher dans le motif peint sur le visage d'Éric une allusion à un groupe de Rock au déguisement célèbre. C'est la représentation d'un des trois masques de la tragédie dans le théâtre britannique (Pain, Irony, Despair). Il représente l'ironie.









BIG, BAD AND UGLY...

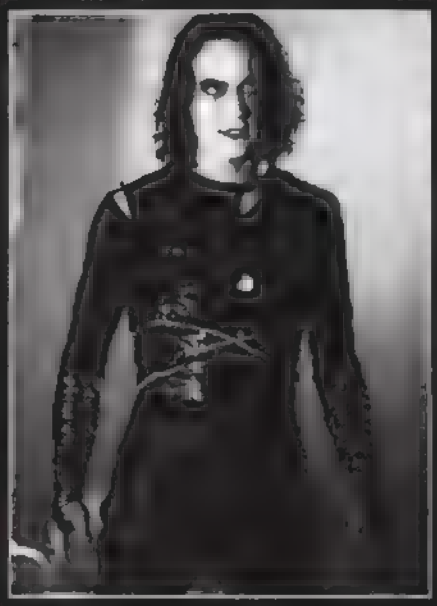
Méchants et vereux jusqu'à l'os, ces personnages ne sont pas pour autant dénués d'intérêts. Ils sont cyniques et ne manquent pas d'humour ou de drôlerie, même si ça peut être à leurs dépends. Ils ont par ailleurs contracté tous les travers de notre société moderne : violence, cupidité, corruption, luxure, fainéantise, usage intensif de drogues dures, et sont les parfaits représentants de ce qu'on imagine de pire dans le genre criminel.

Tin-Tin, Funboy, Gideon, T-Bird, et Top-Dollar (ils sont plus nombreux dans la version bédé) sont à la limite d'une caricature du vice et de la méchanceté. Leur vilenie les pousserait presque à s'entretuer, mais un respect profond et sincère des mêmes "valeurs" parvient à les tenir unis. Ils vénèrent avant tout le pouvoir, l'argent, et tous ces vices déjà cités qui les préservent agréablement d'un ennui qui les menace grandement. Ce n'est pas sans surprise que l'on découvre en effet que passer le temps est une de leur motivation primaire.

Vous l'aurez compris, ils sont parfaitement vils et amoraux et ils n'éprouvent pas la plus petite once de remord quant à leurs exactions. C'est donc avec une certaine allégresse, voir même un certain soulagement que nous les voyons disparaître les un après les autres des pages ou de l'écran. Entre deux souvenirs pleins de larmes, Éric châtie ses agresseurs dans de grandes scènes mouvementées et souvent très chorégraphiques, ce qui n'est pas sans rappeler l'influence du cinéma de Hong-Kong.

Le scénario très disloqué du livre ne pouvait s'adapter au rythme linéaire d'un film. Il fallait donc minimiser les "flash-back" et donner une progression à la revanche d'Éric. Le nombre, les noms et les rôles des méchants sont sans doute la plus grosse modification qui s'est faite pour l'adaptation à l'écran. Les personnages secondaires de l'intrigue ont été supprimés pour ne plus laisser que quelques figures qui sont cette fois reliées entre elles et partagent les mêmes intérêts (même gang, même «Big Boss»).

Cette nouvelle hiérarchie est aussi ce qui permet d'amoindrir l'absurdité des actes des méchants. Ils agissent en fonction des ordres de leur tout puissant patron. Leur crime n'est plus un simple acte d'horreur d'autant plus insupportable qu'il est complètement gratuit, il est «motivé» : on nous le présente comme étant une opération de représailles mafieuse. Les raisons d'agir sont certes mauvaises, mais il y en a et c'est suffisant pour canaliser l'attention du spectateur et pour ôter l'impression de nihilisme absolu qui ressort du livre.



PRISES DE VUES EN CRESCENDO

Dans le même esprit, les scénaristes ont dû mettre un frein à la violence de Éric car, entre les pages, sa cruauté ne connaît pas davantage de limites que celle de ses bourreaux. Dans cette optique, on le rend en partie amnésique. Le personnage ne recouvre la mémoire qu'au fur et à mesure de ses rencontres, ce qui a pour effet premier d'amoindrir ses passions (colère, désespoir...). Dès lors, ce n'est plus une haine destructrice et

nourrie de ses propres souffrances qui le guidera, mais l'oiseau noir qui le ramène et dont il devient l'instrument. Celui ci le conduit à redécouvrir son passé pour qu'il soit porteur de justice bien plus que de vengeance. Éric ne tue plus alors que ceux qui ont levé la main contre lui. Dans la symbolique, l'importance du corbeau est régulièrement soulignée quand Éric signe ses actes en traçant une silhouette ailée autour de ses victimes. Le corbeau devient donc le fil conducteur de l'action en dévoilant une hiérarchie qu'Éric va devoir remonter jusqu'à l'affrontement final. Le film va alors révéler une double trinité qui s'impose d'ailleurs avec de nouveaux personnages créés à cet effet. Vous constaterez que la production n'a pas lésiné sur les moyens !

D'un coté les méchants. Ils sont plus forts et plus vils que tout, avec le chef Top-Dollar (allusion plus qu'évidente au billet vert pour ce chef de mafia locale), à sa droite, Grange, l'implacable homme de main (c'est un tueur très professionnel qui fait bien son boulot), et de l'autre coté (supposons donc à gauche) Myca, la soeur et l'amante bien aimée du chef, qui en plus de ses relations incestueuses à son frère est une véritable psychopathe, adepte de la sorcellerie et des meurtres rituels.

L'équipe adverse se compose d'un revenant (contre le big boss), d'un flic dépressif, méprisé par sa hiérarchie (pour affronter le tueur), et d'une gamine de treize ans (c'est un peu jeune pour vaincre une sorcière vous ne trouvez pas ?).

De haut en bas : *Tin-Tin, Funboy, Skunk et Grange*

À droite, les deux façons de dessiner d'O'Barr, *encrage* violent du présent opposé aux *aquarelles* des souvenirs.

LE VISAGE DES ANGES...

Seulement voilà, dans l'histoire, il y a le bien et le mal, et dans le cas présent on ne se pose plus la question de qu'est ce qui est mal. Fini de se demander si tuer c'est bien ou pas quand on se venge, ces méchants là ne vous laisse guère le choix. Cependant ça n'a pas toujours été le cas, et pour que notre vengeur ne perde pas le nord, on l'a doté de quelques compagnons plus évidents à reconnaître dans leurs motivations.

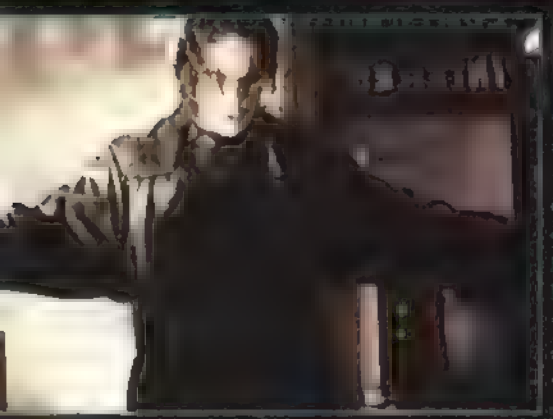
Dans le livre, Éric rencontre Sherry, une fillette dont le nom lui rappelle celui de bien-aimée (Shelly). Fille d'une droguée prostituée, elle grandit dans la rue et représente la pureté et l'innocence victime du monde. Elle rappelle à Éric son humanité et impose une bonté à ses actes. Pour la préserver Éric devra agir pour d'autres motifs que la vengeance.

Dans le film, la fillette prend un rôle plus important. Elle est liée au jeune couple avant le meurtre et devient un souvenir vivant du passé. Elle ramène Éric vers de doux souvenirs qui pourraient l'apaiser. Rebaptisée Sarah, et vieillie de quelques années, elle pourra prendre une part réelle à l'action.

Au long de sa quête, Éric rencontre les témoins de son propre meurtre sous la forme de deux policiers : le capitaine Hook (capitaine Crochet pour les intimes) et l'officier Albrecht (il n'y a que lui dans le film). Ils représentent une forme de conscience de la société, histoire de rappeler que tout n'est pas complètement perdu. Leur lutte contre le crime souligne l'impuissance de ceux qui ne se battent pas à armes égales. Par là elle met aussi en avant qu'Éric est revenu un an après un crime resté impuni et accorde une légitimité à ses pratiques.

Quelles que soient les limites de ces individus, ils sont protégés par la bonté qui motive leur acte ou par l'innocence qu'il représente. Ils sont la limite au désespoir de l'œuvre.

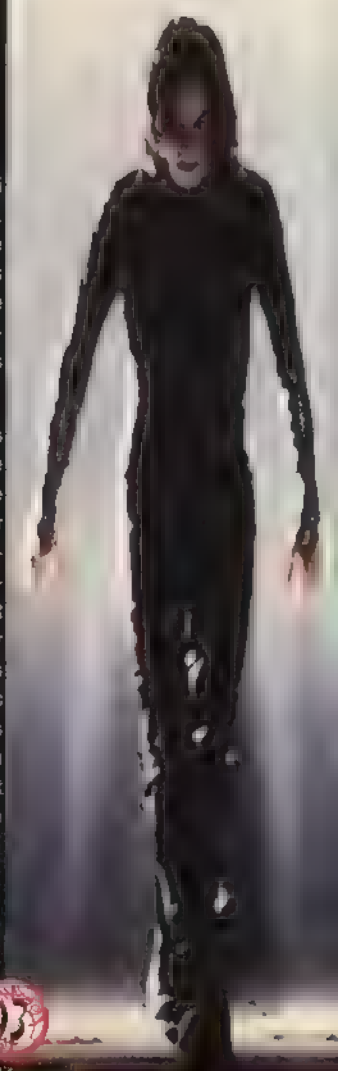
Éric semble n'exister que la nuit et ne connait aucune lumière. Les pages sont d'un noir et blanc qui se veut très noir, rappelant que l'œuvre est très manichéenne



AMBIANCE EN SCÈNE

L'œil averti trouvera les planches parsemées de citations et de looks, de costumes et démarches inspirés d'une musique underground. Ses influences sont surtout gothiques avec des groupes comme The Cure (d'où peut être la multitude de chats qui entourent Éric), Bauhaus, Joy Division dont les chansons donnent leurs noms aux chapitres du livre. On trouve aussi quelques allusions au légendaire Iggy Pop. Celui-ci inspire le personnage de Funboy, le seul des méchants qui soit ambivalent, dans le livre, il sera capable d'admettre son crime et d'accepter d'en payer le prix. On peut littéralement dire que l'oeuvre est écrite sous influence musicale.

Cette caractéristique ne passera pas inaperçue. Elle sera reprise et poussée beaucoup plus loin car le film, lui, a une bande son ! La première évidence est d'avoir fait d'Éric un musicien. Une ambiance musicale rock and roll vient donc s'ajouter et renforcer le parti pris graphique que l'on vient d'exposer. La mise en scène est réalisée par Proyas, réalisateur très réputé pour ses clips vidéos et ses spots publicitaires. Il est donc particulièrement rompu aux productions courtes qui donnent la primeur à l'impact du message. Il imposera un rythme soutenu et des chorégraphies très vives où règne une très belle harmonie entre musique et action.



En haut, les pires méchants qui soient : *Top-Dollar* et *Myca*.

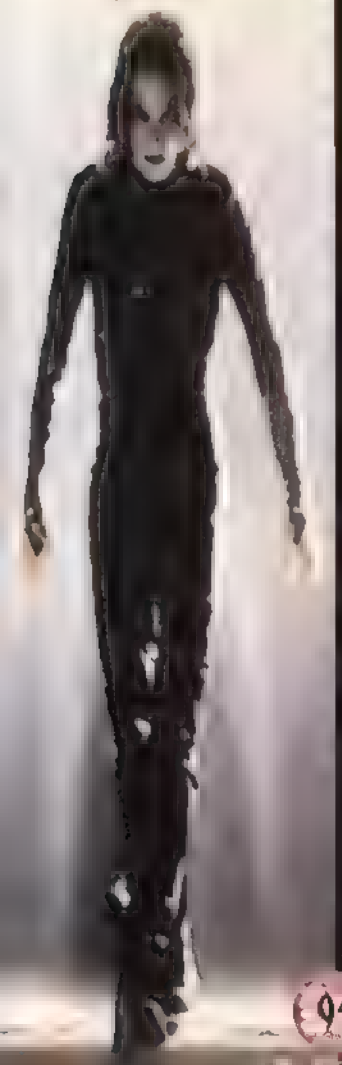
En haut à droite, la couverture du récent retour en cases d'Éric, signée *Todd Mc Farlane*.

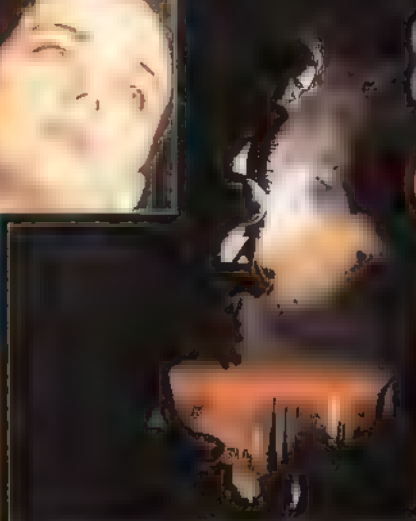
THE CROW

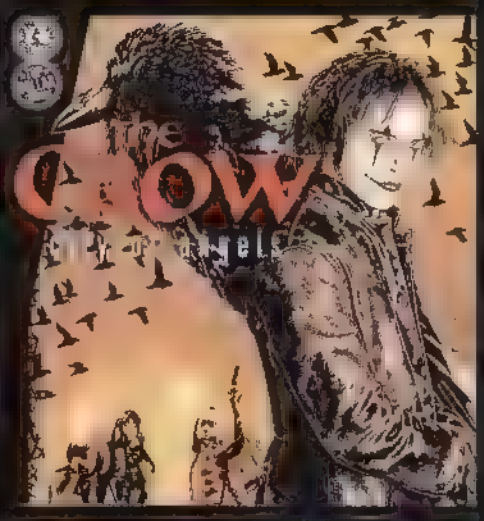
" Il existe une légende qui dit que quand une personne meure, un corbeau guide son âme vers le pays des morts.

Mais parfois quelque chose de si mauvais arrive qu'une terrible tristesse emprisonne l'âme et l'empêche de rester en paix.

Alors, parfois, mais juste parfois, le corbeau peut ramener l'âme pour qu'elle rétablisse le bien et triomphe du mal. "







Le défi à relever, est de parvenir à réaliser un film d'action dont le centre reste malgré tout une histoire d'amour, le tout dans une ambiance sombre et mystérieuse.

Pour préserver ces ambiances, un grand soin a été apporté aux décors avec une recette assez simple et pourtant efficace puisqu'il n'y a que peu d'environnements décrits. D'une part l'action se déroule intégralement dans une ville anonyme avec de grands immeubles délabrés et décrépis. Il y règne un climat de guerre urbaine quasi post-apocalyptique qui laisse peu de place à l'espoir. D'autre part l'emphase a été mise sur le coté gothique de l'environnement, avec les gargouilles et la fenêtre ronde de la maison d'Éric, les verrières de la boite de nuit, et plus que tout l'église très anguleuse et en un mot, gothique. L'une des références principales du dessinateur et de la production, est le cinéma expressionniste allemand du début du siècle avec des films tels que *"La boite de Pandore"* ou *"Le cabinet du docteur Caligari"*.

Cette étrange histoire qui semble commencer par la fin pourrait être l'apologie de la violence "œil pour œil", elle est au contraire le cri de désespoir d'un auteur désemparé devant la gratuité de certains actes et leur absurdité. Elle est aussi avant toute autre chose une apologie de la force de l'amour, et de ce qu'il permet de vaincre n'importe quel obstacle. L'amour est plus fort que la mort.

La dernière adaptation de cette histoire est une nouvelle bande dessinée (scénario de Jon J. Muth, dessin de J. Tolagson), elle se penche davantage sur la moralité de cette revanche, et tend à demander si elle est vraiment la clé qui mène à la paix. Partant du même scénario, l'histoire prend assez vite lieu et place après la vengeance. Elle est d'une très grande qualité graphique et narrative, et on peut espérer qu'elle sera un jour traduite, afin de vous offrir un nouveau regard sur cette belle histoire où reste tant à dire.

A.E

À LIRE

THE CROW

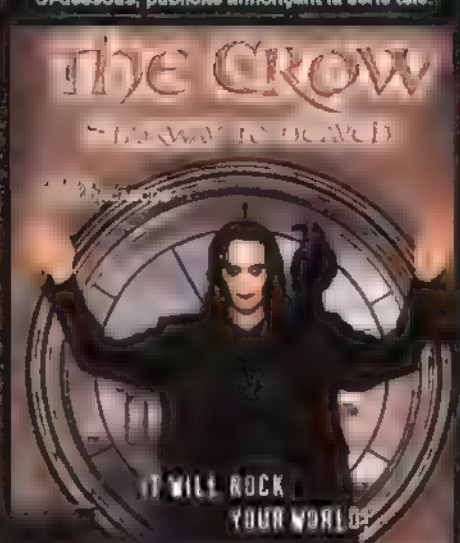
À VOIR

À ÉCOUTER

En haut, City of Angels, les acteurs, l'affiche et une des couvertures signée Tim Bradstreet.

Ci-Dessus, la couverture peinte par Kent Williams du corbeau écrit par J.J.Muth

Ci-dessous, publicité annonçant la série télé.



The Crow, c'est avant-tout une bande dessinée de James O'Barr, publiée aux États-Unis dès 1989, tout d'abord chez Caliber, puis chez Tundra (92), enfin chez Kitchen Sink Press (98).

Par ailleurs, et sans rapport avec O'Barr ou avec Eric Draven, The Crow c'est une demi-douzaine de mini-séries publiées chez Kitchen Sink entre 96 et aujourd'hui. S'enchaînent ainsi ***Dead Time, Demon in Disguise, Flesh and Blood, Waking Nightmares*** et ***Wild Justice***, les histoires n'ont plus guère à voir avec l'original que parce qu'un quidam revient de l'au-delà.

Puis, mais on peut l'oublier de suite, l'adaptation Bédé du *"City Of Angels"*, dont seules les couvertures (Tim Bradstreet) valent le détour.

Enfin, et tout récemment, le studio de Todd McFarlane a produit, avec **Jon J. Muth** au scénario, une nouvelle série régulière, chez Image.

A noter que l'on peut lire en français **The Crow**, ainsi que ***Dead Time*** et ***Flesh and Blood*** éditées par le Disjoncteur.

Il existe aussi deux films : le premier, sorti en 94, culte, sans doute autant pour la réalisation de **Proyas** que pour "la malédiction des Lee" (Brandon, comme son père Bruce dans *Le jeu de la Mort*, a croisé la grande faucheuse en plein tournage).

Le second, *"City of Angels"*, de 96, avec Vincent Perez, censé se passer une dizaine d'années après l'original, avec une Sarah (Mia Kirchner) adulte et tatoueuse. La présence d'Iggy Pop acteur ne sauve pas le film, et quelques prises de vue très esthétiques ne transforment pas Tim Pope, pape du clip-MTV en cinéaste.

Enfin, pour la télévision, une série de 22 épisodes intitulée ***Stairway To Heaven***, avec Marc Dacascos (Crying Freeman) dans le rôle d'Eric Draven passe sur CinéStar sur le Cable et est disponible en vidéo.

Le Corbeau ne serait pas ce qu'il est sans une bande-son de circonstance, dynamitée et gothique, divisée en deux disques : le premier est une compilation de morceaux alternatifs par des pointures du genre tels *The Cure, NIN* ou *Rage against the Machine*, édité par **Atlantic**. Le second est un orchestral composée par **Graeme Revell**, mêlant choeurs et baroque avec quelques touches d'Eric guitariste, disponible chez **Varèse Sarabande**.

A ces deux disques illustrant le premier chapitre du corbeau, il convient d'ajouter deux autres opus, bandes-son du deuxième long métrage *"City of Angels"* : un nouvel épisode orchestral toujours signé **Graeme Revell**, reprenant et extrapolant autour du thème du premier "The Crow" et une nouvelle compilation comptant entre autres *Hole, Iggy Pop, White Zombie* et *Heather Nova* chantant un *"Believe in Angels"* générique final du second film.

Ces deux dernières BO sont disponibles chez **Miramax- Records**.

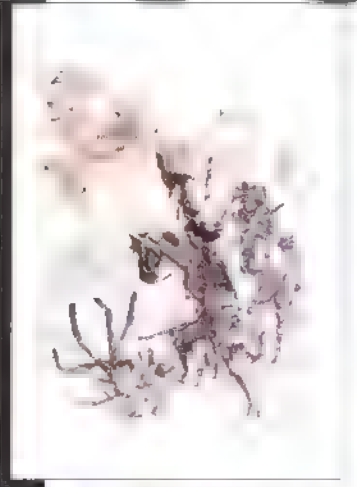
On peut par ailleurs noter que **Revell** est aussi auteur des BO de *"Hard Target"* de John Woo, *"Until the End of the World"* de Wim Wenders et quelques thrillers (*La main sur berceau* ou *Child's Play 2* entre autres...

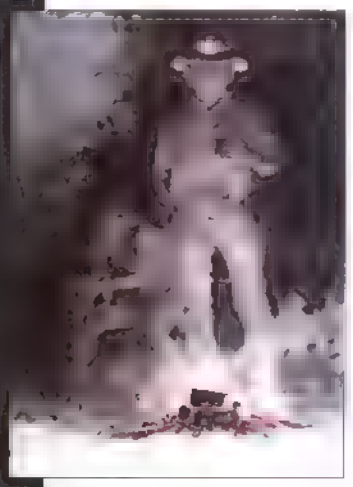
portfolio

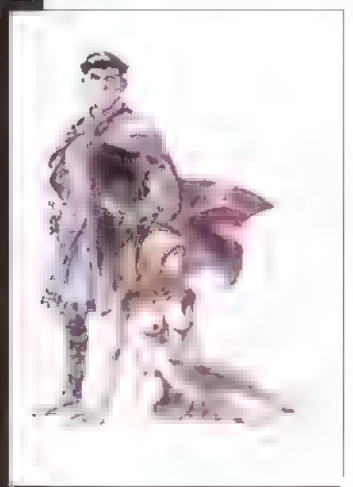
Hermann

0 planches en couleurs
umérotées et signées par l'auteur

PORTFOLIO I







uniquement vendu
n souscription
auprès de l'éditeur

SEMIC
PRIVILEGE

FORMAT : 25 X 35 CM
VENTE PAR CORRESPONDANCE
DE 300 EXEMPLAIRES
NUMÉROTÉS ET SIGNÉS

Portfolio Hermann 1 au prix unitaire de 399 F (frais d'expédition compris)

om : ..... Prénom : ..... Né(e) le ...../...../..... Adresse : .....

..... Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

i-joint mon règlement de ..... FF par

Chèque ❑ Mandat ❑ Eurochèque

Carte bancaire (merci de compléter) Nom ..... N° de carte bancaire .....

Date d'expiration ..... Signature .....

A retourner accompagné de votre règlement à : Semic S.A.- Portfolio Hermann 1 - 4 Ter Boulevard Gabriel LAURIOL- 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14 - Fax : 02 51 86 17 31

Drôle, charmant, inventif, émouvant, nous n'aurions jamais imaginé que le courrier des lecteurs pouvait être tout ça ! Quand nous avons commencé, Ekllipse, nous n'aurions jamais pensé trouver tant de trésors dans notre boite aux lettres ! Aussi une fois encore, un grand merci à tous, et surtout à ceux qui ne sont pas dans ces pages !

Salut!

C'est venant juste de terminer la lecture du n° 1 d'Ekllipse que je me decide à prendre la plume (..) À présent, je voudrais poser quelques questions

1 - Vous indiquez pourquoi la bédé franco-belge c'est un peu enfermée dans le domaine enfantin et comique à ses débuts, alors que le manga a plutôt pris un ton plus adulte. Mais, à votre avis, qu'est-ce qui fait que les méthodes de travail sont si différentes ? Je veux dire que, en général dans la bédé franco-belge on trouve 1 scénariste et 1 dessinateur alors qu'on trouve facilement sept ou huit noms au staff d'un comic pendant qu'un mangaka se tape tout le boulot à un rythme infernal, aidé, il est vrai, de deux ou trois assistants (en moyenne) dont les noms n'apparaissent que sous la forme de celui du studio

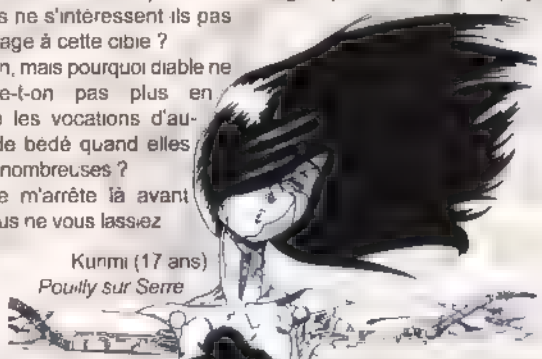
2 - Ensuite, Les auteurs de comics sont-ils aussi peu possessifs envers leurs œuvres et personnages que n'importe quel dessinateur ou scénariste puisse se les approprier ? Je pense que si on s'occupe pendant plusieurs années de personnages que l'on a créés, on n'a pas forcément envie de voir un autre en faire ce qu'il veut. Les seules explications qui me viennent, c'est que soit ils cèdent à l'appât du gain et touchent des droits, soit les persos sont la propriété d'une société et on ne leur demande pas leur avis

3 - Toujours à propos des comics, vous évoquez l'intérêt de la gent féminine pour Witchblade du fait de la personnalité de Sara, mais, il me semble que très peu d'américaines lisent des comics. Pourquoi les auteurs ne s'intéressent-ils pas davantage à cette cible ?

4 - Enfin, mais pourquoi diable ne favorise-t-on pas plus en France les vocations d'auteurs de bédé quand elles sont si nombreuses ?

Bon, je m'arrête là avant que vous ne vous lassiez

Kuriml (17 ans)
Pouilly sur Serre



Bonjour, Kuriml,

Nous avons pris bonne note de toutes tes remarques (moins de fautes, plus d'humour .. on essaye !).

Je crois que tes deux premières questions sont un peu liées. Il y a de grandes différences culturelles entre les trois régions, ensuite, il y a une différence d'objet. En France la bédé est un livre, tandis qu'en Amérique ou au Japon, c'est beaucoup plus un produit de consommation. On la lit dans le train ou en mangeant des pizzas et souvent même, on la jette ! Impensable non ? Pourtant c'est bien la tradition française qui est exceptionnelle puisqu'on ne conçoit pas qu'un album puisse se faire sans couverture cartonnée qui préserve du temps ! D'un point de vue historique, il faut aussi comprendre qu'aussi bien le statut des artistes que celui de leurs œuvres n'est pas du tout le même. Par exemple au début du XIXème siècle, avant même que le comic n'existe vraiment, des industriels, comme Hearst, avaient compris qu'ils pouvaient vendre des strips partout. Ils avaient donc besoin d'une production importante. Comparer les différentes économies de la bédé, c'est un peu comme comparer la cuisine de ta grand mère à l'industrie du biscuit. Elles n'ont pas les mêmes objectifs, et donc ne mettent pas en œuvre les mêmes moyens. Plus tard, les majors, qui sont effectivement propriétaires des titres et personnages que créent leurs employés (artistes et scénaristes), ont mis en place des solutions qui améliorent la productivité en subdivisant un maximum les taches.

Travailler sur un personnage célèbre, peut être ressenti comme très gratifiant. Par contre, créer un personnage et le voir changer de main ne va pas toujours sans mal (cf Miller dans EK02). Les années 90 ont donc vu l'émergence de nombreux labels ou de petites maisons d'édition créées par des auteurs en mal d'indépendance. Cependant, bon nombre d'entre eux ont conservé la subdivision des taches qui semble tant t'étonner. Elle leur permet peut être de combiner leurs talents !

Indépendamment de ces considérations, il n'est pas aberrant pour des dessinateurs de travailler en studio. Cette pratique est d'ailleurs bien plus répandue que tu ne le penses, et n'est pas exclusive de l'Amérique. En Europe, on pourrait citer Hergé qui travaillait avec Jacobs ou Martin, avant que ceux-ci aient leurs propres séries. De même, au Japon beaucoup de mangaka ne se font un nom qu'après plusieurs années d'apprentissage anonyme dans des studios auprès de dessinateurs réputés. Cet anonymat qui peut sembler choquant tient parfois lieu d'école. Le jeune dessinateur y fait "ses armes", en dessinant des decors ou des corps, un peu comme le faisaient les peintres de la renaissance !

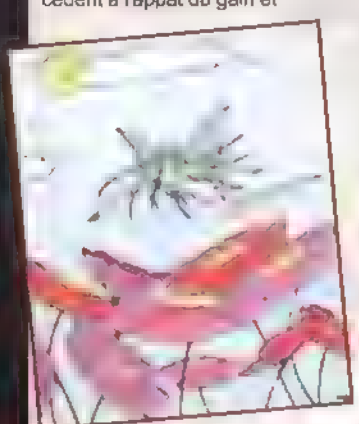
3 - S'il y a beaucoup plus de comics que de BD proportionnellement au nombre d'habitants, il n'y a pas tant de lecteurs, et c'est un genre mineur. D'aucuns diraient aussi que c'est un secteur qui décline car les gens lisent moins. Cependant, il existe beaucoup de titres plus "mixtes" que tu ne sembles le penser. Dans les kiosques ou chez ton libraire tu trouveras énormément de titres en dehors du genre "super-héros", plus masculin

4 - Ce n'est hélas pas restreint à la bédé. Les vocations artistiques ne sont ni reconnues, ni encouragées. Je pense que pour la bédé, les choses iront beaucoup mieux pour les auteurs lorsqu'elle sera enfin reconnue comme un art à part entière et que l'on considérera sa lecture comme aussi indispensable qu'une autre

Deux enfants perdus, recueillis par Mathilde Bourdin. Au centre, dessin de Gunnm par [illegible].

Une tite fée attrapée alors que je lisait mon Ekllipse. Dessinée par Vanessa, notre première abonnée.

Jokeri! de Simon Fournier.



Ecrivez-nous encore...

Salut les ploucs !!

Sachez qu'un an de gestation, ça se voit : c'est de la qualité à 100%.
(...) En plus, grâce à vous, j'ai découvert Michael Turner (je suis plutôt Otaku).Je me permets toutefois quelques remarques :
1 - Un poster serait le bienvenu (pas de trucs gores par pitié).
2 - L'animation aussi ça compte ! et en plus très souvent les dessins animés (et parfois les films) proviennent de la BD.
3 - Vous n'avez pas parlé de la BD "Garulfo", alors si vous pouviez... avec une interview...
Sinon, à part ça : j'adore ! Je suis votre plus grande fan !
Que la force soit avec vous !

Princess Laia.

Très court, très simple :

1 - On y pense, mais pas pour le moment. Par contre, nous espérons multiplier les carnets de croquis, et pouvoir en réaliser aussi avec des auteurs européens...
2 - Il y a une rubrique ciné, et une rubrique pixel, plus spécifique à la 3D. Nous essayons d'étendre ces parties judicieusement, mais pour l'anime, il y a *AnimeLand* !
3 - Rah ! Garulfo, ici, on est tous fans, ça se fera sans doute ! (s'ils veulent bien ! J'ai pas dit qu'un jour on ferait un dossier contes de fées ?!)
Merci tout plein ! Que la force soit avec toi ! (aussi)

Un seul mot vient au stylo...

Félicitations. Une superbe revue, des super sujets (complets et tout).
C'est une source d'inspiration importante contrairement à d'autres qui sont bornés à un seul sujet. Il faut que ça dure, on attend la suite avec impatience.
Je suis peut-être avare en compliments mais c'est pour la bonne cause, car j'ai de nombreuses questions et peu de temps.

Alors voilà :
1 - Quand j'étais gosse (même si je n'ai que dix-sept ans), j'étais fan de City Hunter (alias Nicky Larson) mais encore trop jeune pour capter "Cat's Eyes". Je me souviens aussi de ce doux nom de Cobra, lequel revient plusieurs fois dans votre article. Je pense que cet auteur était Tsukasa Hojo, mais en fait, qu'en est-il ?
De même que mes pupilles et sûrement de nombreuses autres se délecteraient devant un article que sur ce personnage et son auteur, serait-il possible de lui faire une place de votre revue ?
2 - Dans votre article sur David Bauwens, il est écrit qu'il participe à illustration de Legend of the Five Rings, mais en tournant deux pages, je constate que la couverture de Jy herp aussi du même auteur. Participe-t-il aussi à l'illustration de ce jeu de rôle ?
3 - Dans votre article (bis repetita) sur Cryo : Angel, un fait m'a étonné. Comment, d'un point de vue légal, un dessinateur peut-il reprendre trait pour trait l'œuvre de l'un de ses congénères ? (Sauf si celui-ci est décédé).
Si c'est possible, alors n'importe qui peut reprendre l'ultime saga des Schtroumfs ou des Métas Barons, non ?
Pour finir, je me suis fait vraiment plaisir en lisant votre revue, alors je vous envoie aussi ce dessin auquel je tiens pas mal, en espérant qu'il vous plaise.

Simon (17 ans). *Maillane.*

Bonjour Simon, et merci de ton enthousiasme.

1 - *héhéhé, cette jeunesse...* Cobra était dessiné par Buichi Terasawa et édité chez Dynamic. On en parlera sans doute un jour.
2 - C'est exact, mais je crois qu'il n'a fait que la couverture.
3 - Que de question de droits ! Qu'un auteur soit vivant, ou pas, il y a bel et bien des droits sur les personnages et les séries. Mais quand Cryo sort un jeu "Chroniques de la Lune Noire" c'est évidemment avec l'accord de l'éditeur et des auteurs, ceci moyennant en plus un achat de droits ! Pour les jeux vidéo et les dessins animés, les questions de droits sont bien souvent réglées en établissant des accords sur la forme du produit fini.
Il paraît donc normal qu'Angel soit le plus fidèle possible aux auteurs de la série sur laquelle il travaille. Pour ce faire, il travaille également avec eux ! Cependant, il serait injuste de dire qu'il reprend trait pour trait le dessin des autres, car, comme il le signale lui-même, dans ce genre de jeux, une bonne partie de son travail consiste à retrouver les personnages et décors qui n'existent pas ou qui ne sont pas complets dans la bédé.

Whaou !

100 pages de papier pour un mag' en béton armé (qui plus est ne pesant pas lourd dans le sac pour le montrer aux potes du lycée).
Plus sérieusement, je pense qu'il serait plus sage de continuer comme ça en apportant quelques améliorations dont voici les 215 paragraphes (applause).
1 - Un petit dossier sur "La Guerre Eternelle " de Haldeman et Marvanno, chef-d'oeuvre méconnu de la BD.
2 - Une petite explication du sens du mot "arcanes" parce que j'avoue que j'ai du mal (ch'uis un scientifique Môa!)
3 - Qui est donc le monsieur qui s'est débrouillé de remplir les deux dernières pages du mag'?
4 - Devinette:
Mon premier est une interjection
Mon second est une onomatopée de pistolet vide
Mon troisième est une syllabe du mot Gloups!
Mon tout est écrit dans vot' mag' !!!

C'est otaku (oh-tak-ou) !

Bon j'avoue, il y avait aussi Ekllipse (Eh-klic-ps!)
Cette lettre fut écrite par le grand, le beau, le fabuleux, le sérénissime...

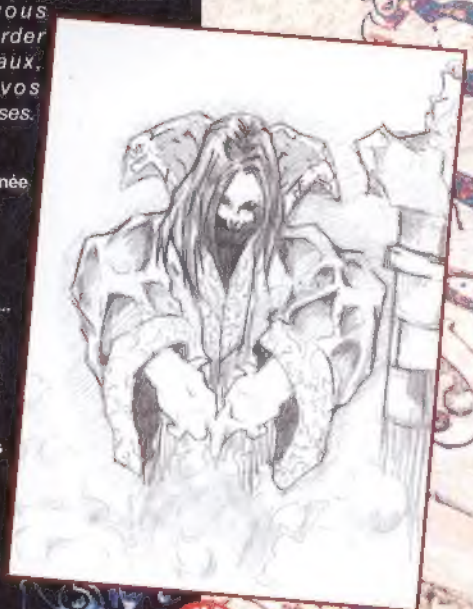
RAOUL CHATIGRE !

Cher Raoul, Merci de ton courrier plein d'humour. Pour répondre à tes questions :

1 - Nous allons entreprendre quelques fouilles archéologiques pour trouver ce titre avant d'envisager de faire un dossier ! (quand je dis qu'on n'a pas la science infuse !)
2 - Les arcanes, c'est le savoir réservé aux initiés, comme dit Monsieur Robert. Ce sont aussi les figures d'un jeu de tarot, ils sont fortement symboliques et par extension, signifient donc piliers d'un genre. Une lectrice nous faisait remarquer qu'elle aimait aussi le rapprochement des cartes et de la mise en page.
3 - Le courrier des lecteurs du numéro un est de Fabrice, notre DA, qui s'était libéré de sa camisole...

Aude.

Chers dessinateurs, sachez qu'on ne peut renvoyer les dessins. Si vous tenez à garder vos originaux, courez à vos photocopieuses.



Fathom encrée et dessinée par Élodie Welment

Aidez Eve à retrouver sa feuille de vigne... Par un illustre inconnu. Enfin, on a perdu son nom plus exactement.

CP, ce n'est pas la classe d'où nous vient ce dessinateur, ce sont juste ses initiales.

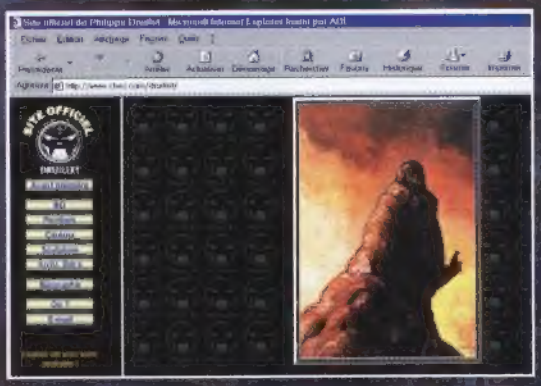
UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...

Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

http://www.cyberpunkproject.org

Tout ce que vous voulez savoir sur le genre ce trouve forcément dans cette base de données immense. Des romans de Gibson et Sterling aux dernières études scientifiques dans les technologies de pointes... Devenez aussi calés sur le cyberspace que les hackers les plus pluggés...

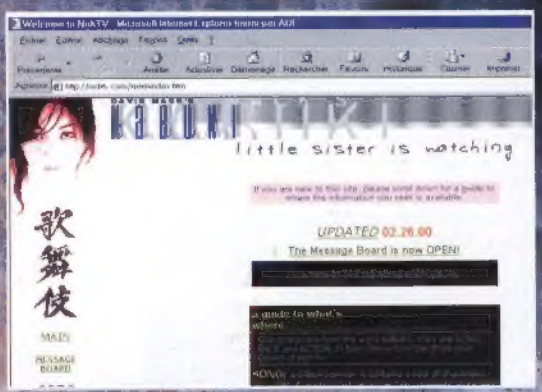


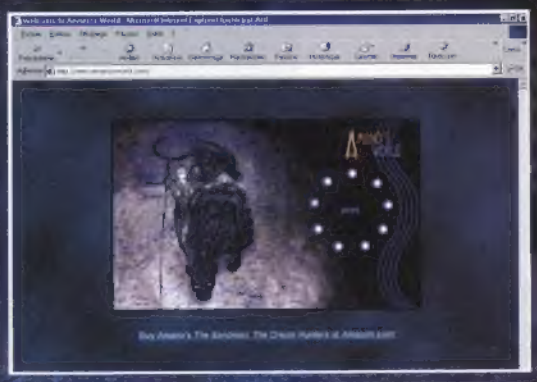
http://www.chez.com/druillet

Tout Dru y est ! Sa vie, son œuvre : tableaux, planches, sculptures et meubles. Flanez entre paysages et portraits du monde et decouvrez son modelé hors du commun... En bref, une porte ouverte vers l'univers éclectique de cet homme "multi-tâches".

http://www.nohtv.com/

Ka, Bu et ki, le chant, la danse et le drame... David Mack vous dévoile ici les secrets de fabrication de ses oeuvres. De plus, un tableau très pratique vous permet de suivre au jour le jour le retard et les reports des différents projets du peintre surbooké... Sans oublier Daredevil, et les magnifiques couvertures que David offre au titre de Marvel Knights.





http://www.amanosworld.com

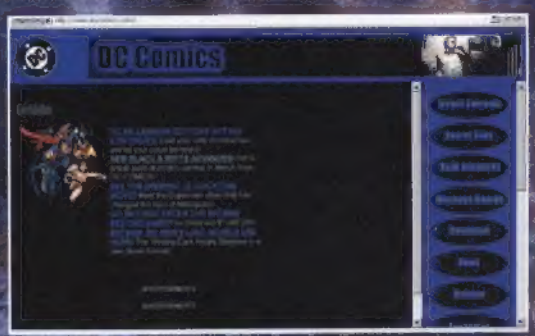
Bienvenue dans le monde du peintre japonais... Visite guidée de son univers incroyablement vaste et onirique. Une interface soignée vous permettra de cliquer sur les boutons et de suivre les liens hypertextes...

http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/1073/page.htm

Référence très utile pour le non initié aux arcanes du japonais, ce site dédié à l'oeuvre de Masamune Shirow répertorie avec un souci d'exhaustivité impressionnant les travaux du samouraï, traduisant les légendes des art-books, et citant ses collaborations hors-papier (jeux vidéo, multimédia).

http://dccomics.com

Enfin, l'éditeur américain vous propose ses prochains titres. Wildstorm, Vertigo, ABC, Batman, Superman... Tous sont là, derrière les hyperliens (encore....) Et bien-sûr : Joyeux 1er avril.



Rendez-vous dans deux mois, d'ici là :
Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 4 :

STUDIO CLAMP, *la vie en Rose ?*

Entre Mystique et harmonique, quatre filles ordinaires se transforment en une équipe d'enfer pour couvrir les pages de tags écolos. Leçon de transparence à la mode trame, leçon de vie à la mode karmique...

VATINE, BLANCHARD ET SÉRIE B, *la vie en Bleu...*

Unis comme les deux doigts de la main, Vatine et Blanchard voguent depuis quelques années sur la planète bédé. En dessin comme ailleurs, ils prouvent à leur manière que l'union fait la force...

MAC FARLANE CONNECTION, *la vie en... Noir !*

Il aimait le noir. D'ailleurs, il n'avait pas tort. Spawn, héros noir et black, allait lui apporter fortune. Huit ans après, toiles d'araignées et monstres repoussants sont devenus piliers d'un singulier empire...

Le grand dossier du bimestre :

SERIE NOIRE

Au menu :

MUÑOZ et SAMPAYO.

Ryoichi IKEGAMI.

Brian Michael BENDIS.

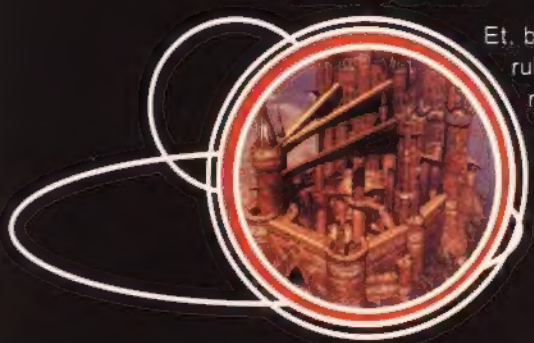
C'est très S-F, votre magazine ! Non mais franchement, vous êtes très.. heroic fantasy ? Halala, qu'est ce qu'ils vont nous trouver cette fois ? La vérité ?

Surveillez votre dos en lisant ce numéro simplement noir !

Sans oublier :

Découvrez la légende d'Xcalibur, ou comment transformer Druillet en pixels !

Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.



Et, bien-sûr, toutes nos rubriques habituelles : le routard-otaku, le bédéphile, comic-addict, l'exercice de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier.

RETROUVEZ Ellipse LE 1ER JUIN.

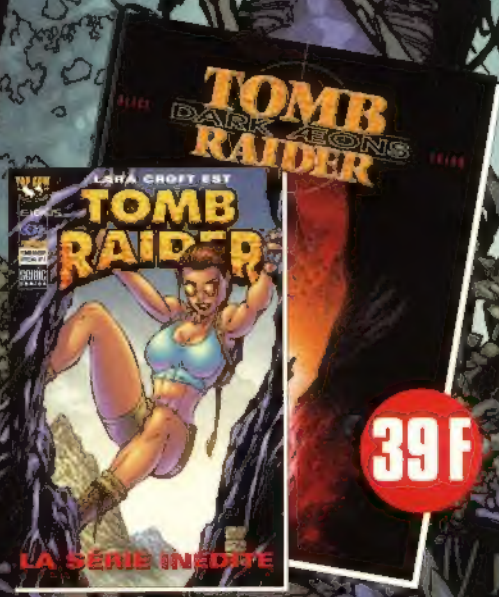
ENFIN LA SÉRIE INÉDITE !

LARA CROFT EST

TOMB RAIDER™

24 F

Tomb Raider # 1



39 F

Tomb Raider spécial # 1
(couverture variante)

plus l'album cartonné
"DARK ÆONS"

FINCH
WEEMS
JD SMITH
1999

semic COMICS

EIDOS

CORE

Disponibles en kiosques et librairies spécialisées dès le 15 avril